

**PERANCANGAN INTERIOR
KAWASAKI SHOP DAN KAFÉ DI BLITAR**

TUGAS AKHIR KARYA



**OLEH
MOH. IRVA SHAHRUL ROMADONI
NIM. 12150105**

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2017**

PERANCANGAN INTERIOR KAWASAKI SHOP DAN KAFE DI BLITAR

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)
Program Studi Desain Interior
Jurusan Desain



OLEH

MOH. IRVA SHAHRUL ROMADONI

NIM. 12150105

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2017**

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA

PERANCANGAN INTERIOR
KAWASAKI SHOP DAN KAFE DI BLITAR

OLEH
MOH. IRVA SHAHRUL ROMADONI
NIM. 12150105

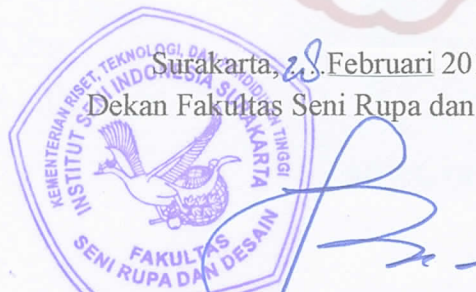
Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Pada tanggal 06 Februari 2017

Tim Penguji

Ketua Penguji	: Joko Budiwiyanto, S. Sn., M. A.	()
Penguji Bidang I	: Indarto, S. Sn., M. Sn.	()
Penguji Bidang II	: Ahmad Fajar Ariyanto, S. Sn., M. Sn.	()
Penguji Pembimbing	: Eko Sri Haryanto, S. Sn., M. Sn.	()
Penguji Sekretaris	: Dhian Lestari Hastuti, S. Sn., M. Sn.	()

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S. Sn)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 28 Februari 2017
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Ranang Agung Sugihartono, S. Pd., M. Sn
NIP. 197111102003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MOH. IRVA SHAHRUL ROMADONI

NIM : 12150105

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir (Karya) berjudul: Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar Adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiasi, Maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap mempertahankan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 23 Februari 2017

Yang menyatakan,



MOH. IRVA SHAHRULROMADONI

NIM. 12150105

ABSTRAK

PERANCANGAN INTERIOR KAWASAKI SHOP DAN KAFE DI BLITAR (MOH. IRVA SHAHRUL ROMADONI, 2016, XVIII dan 178) Tugas Akhir Karya S-1 Progam Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Perkembangan *dealer* motor di Kota Blitar kini semakin berkembang pesat dan dapat menimbulkan persaingan bisnis. Sejalan dengan hal tersebut, para pemilik *dealer* berlomba-lomba menarik perhatian konsumen dengan berbagai cara, antara lain memberikan pelayanan dan fasilitas terbaik, sehingga perlu desain yang unik dan berbeda. Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar merupakan sebuah Perancangan *dealer* motor Kawasaki yang mempunyai fasilitas dan pelayanan kelas premium. Kawasaki adalah pabrikan motor asal negara jepang, terkenal dengan kecepatan dan bentuknya yang *sporty*. Pada Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar mengusung tema *let the good times roll* yang akan diwujudkan dengan gaya *Modern*. Gaya *Modern* adalah gaya Interior yang simple, bersih, fungsional, *stylish* dan selalu mengikuti perkembangan jaman yang berkaitan dengan gaya hidup modern yang sedang berkembang saat ini. Interior adalah karya Arsitektur atau Desainer yang khusus menyangkut bagian dalam dari suatu bangunan, bentuk-bentuknya, sejalan perkembangan ilmu dan teknologi yang dalam proses perancangan selalu mempengaruhi unsur-unsur geografi setempat dan kebiasaan-kebiasaan sosial yang diwujudkan dalam gaya-gaya kontemporer. Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar dinilai penting dilakukan guna memberikan alternatif Desain Inteior untuk peluang bisnis peluang bisnis *dealer* atau *showroom* motor yang berkembang diseluruh daerah khususnya Kota Blitar.

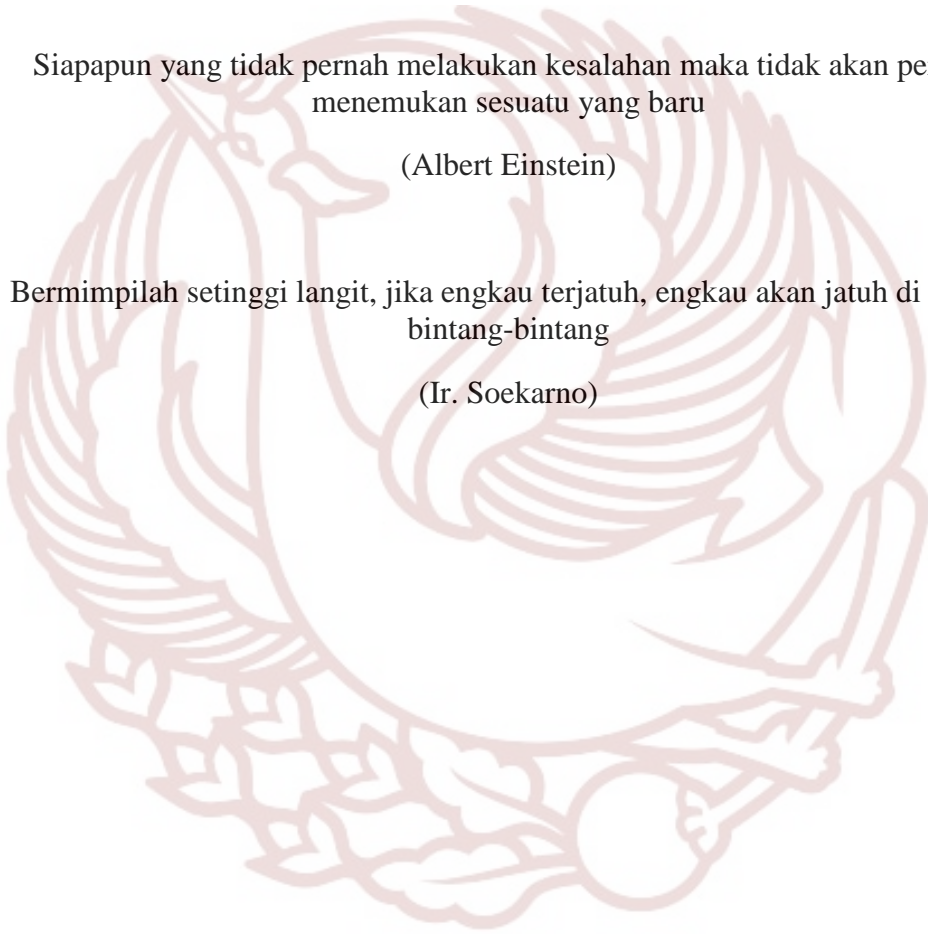
Kata kunci: *Dealer*, Kawasaki, Modern, Interior.

MOTTO

Lakukan yang terbaik, kemudian berdoalah. Tuhan yang akan mengurus sisanya
(Moh. Irva Shahrul Romadoni)

Siapapun yang tidak pernah melakukan kesalahan maka tidak akan pernah
menemukan sesuatu yang baru
(Albert Einstein)

Bermimpilah setinggi langit, jika engkau terjatuh, engkau akan jatuh di antara
bintang-bintang
(Ir. Soekarno)



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan limpahan rahmat, hidayah, serta ridhoNya, sehingga penulis mampu menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir Karya dengan judul “Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar” guna memperoleh gelar sarjana.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir Kekaryaan ini tidak akan terselesaikan, tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Eko Sri Haryanto, S.Sn., M.Sn, selaku dosen Pembimbing Tugas Akhir sekaligus Pembimbing Akademik penulis, yang selalu meluangkan waktunya dalam memberikan arahan, bimbingan, ilmu, motivasi, dan kemajuan untuk penulis selama ini.
2. Dewan Penguji Tugas Akhir yang telah menguji penulis selama beberapa tahapan dan memberikan banyak masukan untuk kebaikan penulis.
3. Ahmad Fajar Ariyanto, S. Sn., M. Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Interior ISI Surakarta.
4. Ir. Tri Prasty Utomo, M. Sn selaku Ketua Jurusan Desain ISI Surakarta.
5. Ranang Agung Sugihartono, S.Pd, M. Sn, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta.

6. Seluruh Dosen Progam Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu kepada penulis dari semester pertama hingga akhir yang sangat bermanfaat bagi penulis.
7. Nur Wakid dan Mujiati selaku kedua orang tua penulis yang telah memberikan perhatian, doa serta dukungan penuh sehingga karya ini mampu terselesaikan.
8. Arfiati Nurul Komariah, Alfian Kurniawan, Hayyumi Noor, dan Bayu Baramanta yang telah memberikan semangat penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
9. Teman-teman Progam Studi Desain Interior ISI Surakarta, yang selalu memberi dukungan kepada penulis.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah mendukung penulis sehingga laporan ini dapat terselesaikan tepat waktu.

Dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini, penulis merasa masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran untuk memperbaiki laporan ini. Penulis berharap bahwa laporan ini dapat bermanfaat dan menjadi sesuatu hal yang baru serta menarik bagi pembaca.

Surakarta, Januari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SKEMA	xv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan masalah	7
C. Batasan Lingkup Garap	7
D. Tujuan dan Manfaat	9
E. Sasaran Desain.....	10
F. Original Karya	11
G. Sistematika Penulisan.....	12
BAB II. KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN	13
A. Pendekatan Pemecahan Desain	13
1. Pendekatan Fungsi	14
2. Pendekatan Ergonomi.....	16
3. Pendekatan Estetis	23
B. Ide Perancangan.....	24

BAB III.	PROSES DESAIN / METODE DESAIN	38
A.	Tahapan Proses Desain	38
B.	Proses analisis Alternatif Desain	42
1.	Pengertian Judul	43
2.	<i>Site Plan</i>	45
3.	Struktur Organisasi	47
4.	Sistem Operasional	59
5.	Pola Aktivitas Dalam Ruang	59
6.	Aktivitas Kebutuhan Ruang dan Perabot	65
7.	Besaran Ruang	70
8.	Hubungan Antar Ruang	75
9.	<i>Grouping</i> dan <i>Zoning</i>	77
10.	Sirkulasi	85
11.	Layout	88
12.	Unsur Pembentuk Ruang	94
13.	Unsur Pengisi Ruang	125
14.	Pengkondisian Ruang	147
15.	Sistem Keamanan	156
BAB IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN	159
A.	Pengertian	159
B.	Denah Lokasi	160
C.	Struktur Organisasi	162
D.	<i>Layout</i>	163
E.	Hasil dan Penerapan Desain	165
1.	Area <i>Lobby</i>	165
2.	Area Display Kawasaki KLX	166
3.	Area Negosiasi	167
4.	Area Display Motor Gede	168

5. Area Kawasaki Shop	169
6. Area Kafe <i>view</i> 1	170
7. Area Kafe <i>view</i> II dan III.....	171
8. Area Modifikasi	172
 BAB V. PENUTUP.....	 173
A. Kesimpulan.....	173
B. Saran-saran	175

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Dimensi Area Resepsionis	18
Gambar 02. Dimensi Meja Bundar	18
Gambar 03. Dimensi Jarak Antar Meja.....	19
Gambar 04. Dimensi Meja Bar	19
Gambar 05. Dimensi Tempat Duduk Untuk Dua Orang.....	20
Gambar 06. Dimensi Meja Kantor	20
Gambar 07. Dimensi Rak Dokumen Kantor	21
Gambar 08. Dimensi <i>Lavatory</i>	21
Gambar 09. Dimensi <i>Urinal</i>	22
Gambar 10. Interior <i>Showroom</i> Motor Gaya <i>Modern</i>	27
Gambar 11. Interior <i>Showroom</i> Gaya <i>Modern</i>	27
Gambar 12. Interior Area Servis Gaya <i>Modern</i>	28
Gambar 12. Konsep Warna	28
Gambar 13. Transformasi Desain Meja <i>Receptionist</i>	29
Gambar 14. Transformasi Desain Kursi Sofa	30
Gambar 15. Transformasi Desain <i>Backdrop Receptionist</i>	30
Gambar 16. <i>Site Plan</i> Kawasaki <i>Shop</i> dan Kafe di Blitar.....	47
Gambar 17. Alternatif I <i>Zoning</i> dan <i>Grouping</i> Lantai I.....	81
Gambar 18. Alternatif I <i>Zoning</i> dan <i>Grouping</i> Lantai II	82
Gambar 19. Alternatif II <i>Zoning</i> dan <i>Grouping</i> Lantai II	83
Gambar 20. Alternatif II <i>Zoning</i> dan <i>Grouping</i> Lantai II	84
Gambar 21. Alur Sirkulasi Lantai I.....	88

Gambar 22. Alur Sirkulasi Lantai II	89
Gambar 23. Alternatif I <i>Layout</i> Lantai I	91
Gambar 24. Alternatif I <i>Layout</i> Lantai II	92
Gambar 25. Alternatif II <i>Layout</i> Lantai I	93
Gambar 26. Alternatif II <i>Layout</i> Lantai II	93
Gambar 27. <i>Downlight</i> (Ex. Philips)	152
Gambar 28. <i>Spotlight</i> (Ex. Philips)	152
Gambar 29. <i>Flouresent</i> (Ex. Philips)	152
Gambar 30. Lampu <i>LED</i> (Ex. Philips)	153
Gambar 31. <i>AC Split</i> (Ex. S-05LPBX-R2)	156
Gambar 32. <i>Exhause Fan</i> (Ex. Panasonic)	156
Gambar 33. <i>Site Plan</i>	163
Gambar 34. Rencana <i>Layout</i> Lantai I	165
Gambar 35. Rencana <i>Layout</i> Lantai II	166
Gambar 36. <i>Perspektif</i> Area <i>Lobby</i>	167
Gambar 37. <i>Perspektif</i> Area <i>Display Kawasaki KLX</i>	168
Gambar 38. <i>Perspektif</i> Area <i>Negosiasi</i>	169
Gambar 39. <i>Perspektif</i> Area <i>Display Motor Gede</i>	170
Gambar 40. <i>Perspektif</i> Area <i>Kawasaki Shop</i>	171
Gambar 41. <i>Perspektif</i> Area <i>Kafe View I</i>	172
Gambar 42. <i>Perspektif</i> Area <i>Kafe View II dan III</i>	173
Gambar 43. <i>Perspektif</i> Area <i>Kafe View III</i>	173
Gambar 44. <i>Perspektif</i> Area <i>Modifikasi</i>	174

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Posisi Dana Simpan dan Pinjam Perbankan Umum Kota Blitar	3
Tabel 02. Tabel Konsep Warna.....	29
Tabel 03. Jumlah pengelola Kawasaki <i>Shop</i> dan Kafe di Blitar	57
Tabel 04. Kebutuhan Ruang dan Perabot.....	65
Tabel 05. Jumlah Masa Bangunan	70
Tabel 06. Jumlah Besaran Ruang.....	70
Tabel 07. Bentuk Organisasi Ruang.....	75
Tabel 08. Klasifikasi <i>Grouping</i> dan <i>Zoning</i>	83
Tabel 09. Indikator Penilaian <i>Grouping</i> dan <i>Zoning</i>	83
Tabel 10. Keterangan Sirkulasi	88
Tabel 11. Indikator Penilaian Denah Layout	93
Tabel 12. Bahan-Bahan Lantai.....	96
Tabel 13. Indikator Penilaian lantai Lobi.....	98
Tabel 14. Indikator Penilaian Lantai <i>Display</i> Mesin Kawasaki.....	99
Tabel 15. Indikator Penilaian Lantai Negosiasi	101
Tabel 16. Indikator Penilaian Lantai Kawasaki <i>Shop</i>	102
Tabel 17. Indikator Penilaian Lantai Kafe	103
Tabel 18. Indikator Penilaian Dinding Area <i>Lobby</i>	108
Tabel 19. Indikator Penilaian Dinding Area <i>Display</i> Motor KLX.....	109
Tabel 20. Indikator Penilaian Dinding Area <i>Display</i> Moge	111
Tabel 21. Indikator Penilaian Dinding Area <i>Display</i> Mesin Kawasaki	112
Tabel 22. Indikator Penilaian Dinding Area <i>Shop</i> Kawasaki	114
Tabel 23. Indikator Penilaian Dinding Area Kafe	115

Tabel 24. Indikator Penilaian <i>Ceilling</i> Area Lobi	118
Tabel 25. Indikator Penilaian <i>Ceilling</i> Area <i>Display</i> Mesin Kawasaki	120
Tabel 26. Indikator Penilaian <i>Ceilling</i> Area Negosiasi.....	121
Tabel 27. Indikator Penilaian <i>Ceilling</i> Area Kawasaki <i>Shop</i>	123
Tabel 28. Indikator Penilaian <i>Ceilling</i> Area Kafe.....	124
Tabel 29. Keterangan Indikator Penilaian Unsur Pengisi Ruang.....	125
Tabel 30. Indikator Penilaian Meja Receptionis	127
Tabel 31. Indikator Penilaian Kursi Pengunjung di Lobi	128
Tabel 32. Indikator Penilaian Kursi Resepsionis.....	130
Tabel 33. Indikator Penilaian <i>Standing</i> Informasi Area <i>Display</i>	132
Tabel 34. Indikator Penilaian <i>Stage Display</i> Motor.....	133
Tabel 35. Indikator Penilaian Kursi Tunggu Area Negosiasi	134
Tabel 36. Indikator Penilaian Meja area negosiasi	136
Tabel 37. Indikator Penilaian <i>furnitur</i> area <i>Display</i> mesin Kawasaki	137
Tabel 38. Indikator Penilaian <i>furnitur</i> area <i>Shop</i>	138
Tabel 39. Indikator Penilaian Rak <i>Display</i> area <i>Shop</i>	140
Tabel 40. Indikator Penilaian <i>Furniture</i> Kursi Area Kafe	141
Tabel 41. Indikator Penilaian <i>Furnitur</i> Meja Area Kafe.....	142
Tabel 42. Indikator Penilaian Kursi Sofa I Area Kafe	144
Tabel 43. Indikator Penilaian Kursi Sofa II Area Kafe.....	145
Tabel 44. Indikator Penilaian Partisi Area Kafe	146
Tabel 45. Analisis Alternatif Pencahayaan	148
Tabel 46. Analisis Alternatif Penghawaan	155
Tabel 47. Analisis Sistem Keamanan	156

DAFTAR SKEMA

Skema 01. Tahapan Proses Desain.....	39
Skema 02. Struktur Orgaanisasi Dealer Kawasaki di Blitar	47
Skema 03. Struktur Orgaanisasi Interior Kawasaki <i>Shop</i> dan Kafe.....	48
Skema 04. Pola aktivitas karyawan di ruang <i>customer service</i>	60
Skema 05. Pola aktivitas pengunjung di ruang <i>customer service</i>	60
Skema 06. Pola aktivitas <i>cleaning service</i> di ruang <i>showroom</i>	60
Skema 07. Pola aktivitas pengunjung di ruang <i>showroom</i>	61
Skema 08. Pola aktivitas <i>cleaning service</i> di ruang tunggu.....	61
Skema 09. Pola aktivitas pengunjung di ruang tunggu	61
Skema 10. Pola aktivitas karyawan <i>mini bar</i>	62
Skema 11. Pola aktivitas pengunjung <i>mini bar</i>	62
Skema 12. Pola aktivitas karyawan di ruang kantor	63
Skema 13. Pola aktivitas pengunjung di ruang kantor.....	63
Skema 14. Pola aktivitas karyawan di ruang Kawasaki <i>Shop</i>	63
Skema 15. Pola aktivitas karyawan di ruang Kawasaki <i>Shop</i>	64
Skema 16. Pola aktivitas karyawan di ruang bengkel.....	64
Skema 17. Pola aktivitas pengunjung di ruang bengkel	64
Skema 18. Pola Hubungan Antar Ruang	77
Skema 19. Struktur Organisasi.....	162

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Transportasi di Indonesia kini mengalami perkembangan yang sangat signifikan, salah satunya kendaraan bermotor. Menurut data dari Gabungan Industri Kendaraan Bermotor Indonesia (Gaikindo) dan Asosiasi Industri Sepeda Motor Indonesia (AISI) menunjukkan jumlah populasi kendaraan bermotor di Indonesia hingga 2010 lalu mencapai 50.824.128 unit.¹ Melihat pesatnya perkembangan kendaraan bermotor, membuat beberapa orang ingin membuka usaha *dealer*, toko *sparepart* dan aksesoris motor. Hal tersebut dikarenakan budaya konsumtif masyarakat Indonesia yang semakin meningkat Indonesia sendiri mempunyai beragam merk kendaraan bermotor, salah satunya Kawasaki. Kawasaki adalah perusahaan motor asal Jepang yang sudah memiliki banyak *customer* diberbagai Negara. Menurut Mitsuhiro Okada dari pertama Kawasaki Ninja diluncurkan ke Indonesia selalu menorehkan angka penjualan tertinggi dibanding di negara-negara lain yang menjual Kawasaki Ninja.² Meskipun tergolong motor yang harganya mahal motor ini tetap mendapat tempat di hati para penggemarnya. Motor yang memiliki

¹<http://otomotif.tempo.co/read/news/2011/08/19/124352572/Kendaraan-Bermotor-di-Indonesia-Terbanyak-di-ASEAN>, 5 juni 2015 (pukul 09.00wib)

² <http://oto.detik.com/read/2013/01/31/200151/2158061/1208/kawasaki-ninja-paling-laku-di-negara-mana>, 5 juni 2015 (pukul 09.00wib)

tagline andalan *Let The Good Times Roll* ini terkenal dengan motor sport dan kecepatannya.

Motor *sport* adalah motor yang mempunyai kecepatan tinggi, biasanya dipakai untuk balapan, *touring*, ataupun modifikasi. Memodifikasi motor saat ini sudah menjamur disemua kalangan masyarakat. Para pecinta modifikasi rela mencari dan membayar banyak uang untuk mengubah motor kesayangannya agar berbeda dengan yang lain. Indonesia sendiri memiliki wadah modifikasi khususnya merk Kawasaki yang tergabung dalam sebuah komunitas yaitu Komunitas Ninja Indonesia (KNI) merupakan sebuah wadah kesatuan komunikasi *club* dan komunitas modifikasi Kawasaki Ninja se-Indonesia.³ Anggota KNI sendiri tersebar diseluruh penjuru kota di Indonesia salah satunya Kota Blitar.

Kota Blitar adalah sebuah kota yang terkenal diseluruh Indonesia bahkan luar negeri karena terdapat makam Presiden pertama Republik Indonesia yaitu Ir. Soekarno. Sebuah Kota *Cilik Kang Kawentar* yang terletak di bagian selatan Provinsi Jawa Timur, Indonesia, terletak sekitar 167 km sebelah selatan Surabaya, dengan jumlah penduduk sekitar 123.343 orang.⁴ Beragam aktivitas dan kegiatan bisnis terjadi di kota tersebut salahnya dunia otomotif. Sektor industri otomotif merupakan segmen bisnis yang sangat maju pesat di hampir semua kota di tanah air bahkan dunia. Sasaran para industri otomotif adalah semua masyarakat dari berbagai kalangan. Blitar sendiri merupakan salah satu Kota yang sudah terkena dampak dari

³ <http://www.kni.or.id/index.php/main>, 28 Mei 2015 (pukul 14.00 wib)

⁴ <http://www.blitarkota.go.id>, 6 April 2015 (pukul 10.00 wib)

industri otomotif tersebut, hal itu bisa dibuktikan dengan penjualan sepeda motor Kawasaki selalu mengalami peningkatan setiap tahunnya. Dilihat dari segi penghasilan masyarakat Blitar sebenarnya sangat kaya, hal ini bisa dilihat dari data statistik simpan pinjam masyarakat Blitar yang ada pada Bank Indonesia cabang Kediri.

Tabel 01. Posisi Dana Simpan dan Pinjam Perbankan Umum (Miliar)
(Sumber : BPS Kota Blitar, dalam data statistik Kota Blitar, 2014, hal 19)

Tahun	2011	2012	2013
Jenis Simpanan			
- Giro	224,3	298,3	319,8
- Tabungan	2.087,4	2.501,7	2.892,7
- Deposito	647,6	740,1	756,5
Total Simpanan	2.959,3	3.540,1	3.969,0
Total Kredit yang Disalurkan	1.739,8	2.103,6	2.577,3

Posisi dana simpanan yang ada di tujuh bank umum (2 bank pemerintah, 1 bank pemerintah daerah, 3 bank swasta nasional serta 1 bank syariah swasta) di Kota Blitar sampai desember 2013 Rp. 3,9 triliun. Jumlah ini naik sebesar 12 persen dari tahun sebelumnya. Peningkatan terbesar terjadi pada jenis simpanan tabungan dengan kenaikan mencapai Rp. 391 miliar. Tren positif ini mengindikasikan peningkatan kesejahteraan masyarakat Kota Blitar.

Hobi dan cinta akan mengendarai motor modifikasi baik untuk balapan, *freestyle*, modifikasi dan *touring* tampaknya tak sedikit lagi di era sekarang ini bahkan akan terus berkembang dan menjalar diseluruh nusantara baik kalangan anak remaja maupun dewasa, bahkan ada juga yang sudah berusia tua tetap mencintai dan

menekuni hobinya tersebut. Terbukti tak sedikit para orang kalangan atas di daerah Kota Blitar sudah berusia tua rela mengeluarkan berapa jumlah uang untuk memodifikasi motornya agar terlihat indah dan hobinya itu tersalurkan. Melihat peluang tersebut tentunya ada sebuah peluang bisnis yang menjanjikan yang ada di Kota Blitar.

“Setiap tahunnya *dealer* saya bisa menjual lebih dari seribu motor Kawasaki berbagai tipe di kota blitar. Akan tetapi dari segi pelayanan saya kewalahan karena banyaknya pemilik kendaraan bermotor khususnya Kawasaki namun jumlah *dealer* hanya satu”.⁵

Melihat antusiasnya pengguna motor Kawasaki yang berada di kota Blitar dan sekitarnya. Akan tetapi tidak diimbangi dengan jumlah *dealer* dan mekanik yang professional, terutama pemilik kendaraan bermotor CC besar membuat masyarakat harus keluar daerah jika ingin melakukan perawatan atau membeli sepeda motor yang diinginkannya. Maka dari itu perlu sebuah wadah untuk penjualan sekaligus merawat motor kesayangannya tersebut agar tetap tampil gagah. Masyarakat pecinta Kawasaki tentunya berharap pengguna motor Kawasaki tidak kesulitan mencari tempat *service*, membeli motor, membeli aksesoris dan modifikasi.

Bermodalkan bangunan saja di era sekarang ini ternyata belum cukup, hal tersebut karena persaingan usaha di berbagai sektor saat ini semakin kejam, disini konsumen benar-benar ingin dianggap sebagai raja.

⁵ Taufan Bayu (45), wawancara, 15 April 2016 (pukul 10.00 wib)

“Salah satu jenis usaha yang mempunyai sejarah panjang peradapan manusia adalah usaha pelayanan, Manusia pada dasarnya adalah makhluk yang punya sifat berkuasa dan ingin dilayani”.⁶

Perancangan Interior akan ditawarkan bentuk desain yang menggunakan tema *let the good times roll* yang diolah dengan gaya *modern*, kemudian berbagai fasilitas diberikan untuk mewadahi masyarakat di Blitar dan sekitarnya, dalam membeli ataupun melakukan perawatan terhadap motornya. Pemilihan lokasi juga menjadi daya tarik tersendiri untuk mendirikan suatu bangunan.

“Pilih lokasi yang dekat dengan pasar, sekolah atau universitas, perumahan, perkantoran, dan yang jelas lokasi calon bengkel jangan terlalu masuk kedalam atau jauh dari jalan besar, paling tidak ada angkutan umum yang rutin lewat situ”.⁷

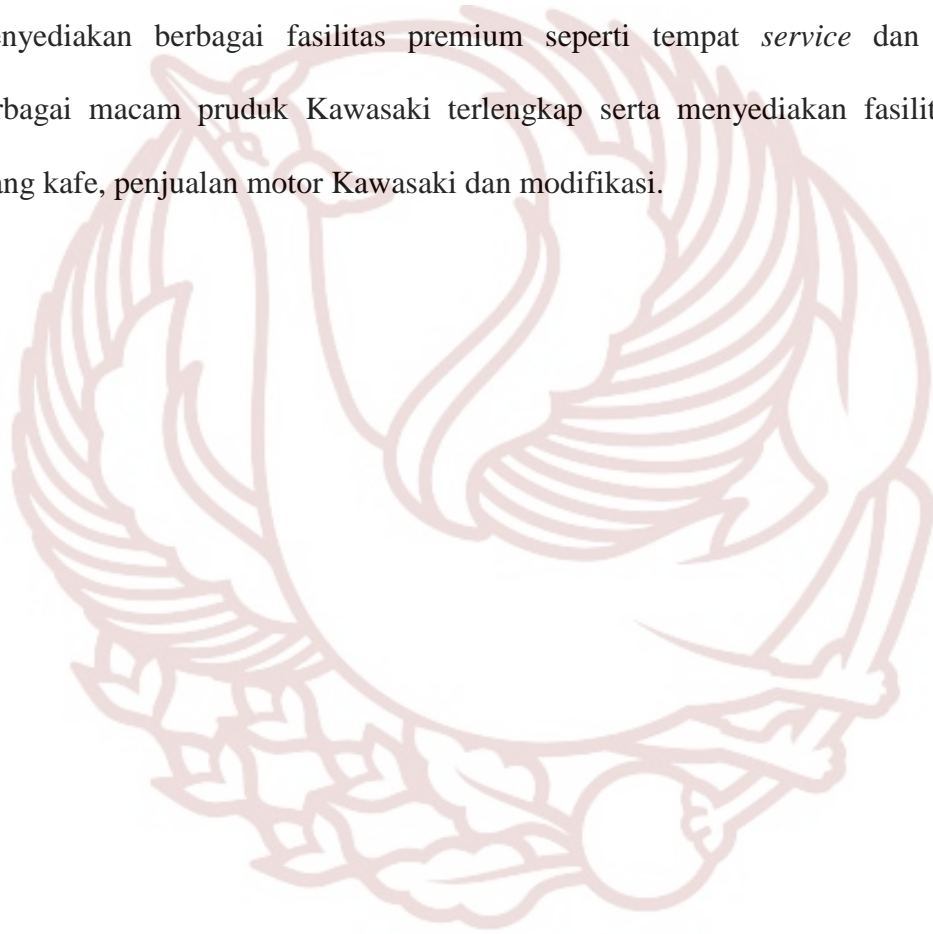
Rencana pembangunan Kawasaki Shop dan Kafe adalah di Jalan A. Yani, Kota Blitar. Daerah ini dipilih karena berada dipusat kota yang merupakan jalan yang sering dilewati oleh pegawai, dekat dengan perumahan dan sekolahan sehingga bila didirikan disini secara letak sangat strategis bagi masyarakat Kota Blitar.

Dapat disimpulkan bahwa jumlah kendaraan bermotor semakin lama semakin bertambah. Hal ini disebabkan karena meningkatnya kebutuhan masyarakat akan kendaraan sebagai transportasi. Akan tetapi masih minimnya tenaga mekanik yang professional dan *dealer* Kawasaki yang ada di Kota Blitar dan sekitarnya membuat pengguna motor khususnya Kawasaki harus rela keluar daerah untuk membeli atau sekedar melakukan perawatan berkala pada motornya tersebut. Padahal

⁶ Buntarto, *Bisnis Bengkel Sepeda motor* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015), hal: 38

⁷ Buntarto, *Bisnis Bengkel Sepeda motor* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015), hal: 39

setiap bulannya pasti kendaraan tersebut membutuhkan suatu perawatan yang berkala demi memperoleh performa yang maksimal, Sedangkan tidak semua mekanik bisa melakukan *service* atau perbaikan terhadap motor khususnya merek Kawasaki. Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar hadir sebagai bangunan masa kini yang menyediakan berbagai fasilitas premium seperti tempat *service* dan penjualan berbagai macam produk Kawasaki terlengkap serta menyediakan fasilitas seperti ruang kafe, penjualan motor Kawasaki dan modifikasi.



B. Rumusan Masalah dan Batasan Ruang Lingkup Perancangan

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat ditentukan rumusan masalah dan batasan ruang lingkup Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar.

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat ditentukan rumusan masalah dalam Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar:

- a. Bagaimana desain Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Kota Blitar yang dapat menarik minat pengunjung serta mampu memenuhi kebutuhan pengunjung dan pengelola dengan aman dan nyaman?
- b. Bagaimana penerapan tema *Let the good times roll* yang akan diwujudkan dengan gaya modern pada interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar?

2. Batasan Ruang Lingkup Perancangan

Batasan ruang lingkup perancangan ini berdasarkan pada aktivitas pelayanan, penjualan, dan *service*.

a. Lobby

Area ini sebagai sumber informasi mengenai Kawasaki secara keseluruhan bagi para pengunjung. Pada area lobi terdapat resepsionis dan kasir.

b. Area Penjualan Produk Kawasaki

Merupakan tempat *launching* motor Kawasaki *type* Sport, trial dan enduro, motor diatas 500 cc, dan motor *touring*.

c. Area Modifikasi

Merupakan area yang digunakan sebagai tempat memodifikasi motor Kawasaki.

d. Area Kafe

Area ini digunakan sebagai area tunggu pengunjung servis motor Kawasaki.

e. Area Kawasaki Shop

Merupakan area penjualan aksesoris motor dan perlengkapan *touring* seperti : jaket, sepatu, helm dan lain-lain.

f. Area *display* mesin Kawasaki

Merupakan area yang digunakan sebagai *display* mesin Kawasaki dimana pengunjung bisa melihat-lihat langsung mesin yang ada pada motor. Kawasaki.

g. Area Negosiasi

Merupakan area yang digunakan sebagai tempat melakukan tawar menawar antara dua belah pihak atau lebih yang sama-sama memiliki kepentingan.

C. Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan dan manfaat Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar.

1. Tujuan

Tujuan dari Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar.

- a. Mewujudkan rancangan interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar yang dapat menarik minat pengunjung serta mampu memenuhi kebutuhan pengunjung maupun pengelola dengan aman dan nyaman.
- b. Mewujudkan tema *Let The Good Times Roll* yang akan diwujudkan dengan gaya *modern* pada desain interior Kawasaki Shop dan kafe di Blitar.

2. Manfaat

Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis atau desainer, institusi, pihak swasta atau investor, dan masyarakat.

a. Penulis / Desainer

Dapat memperluas pandangan dalam konsep perancangan interior yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan fungsi dari fasilitas yang ada. Penulis juga mendapatkan pengalaman untuk memecahkan beragam masalah sehingga dapat menyusun desain yang lebih baik dan maksimal sesuai latar belakang dan sasaran.

b. Institusi

Diharapkan karya ini dapat mengenalkan salah satu perkembangan desain interior dalam dunia akademis dan menambah bahan referensi.

c. Swasta / Investor

Menjadikan tinjauan dan referensi tentang motor Kawasaki, terutama bagi mereka yang mau membuka usaha dealer motor berkelas premium.

d. Masyarakat

Memberikan alternatif baru mengenai sebuah desain interior *dealer* yang memenuhi standar dan fungsi pelengkap lainnya. Hal tersebut diharapkan mampu memberikan wawasan dan pemahaman terhadap motor Kawasaki.

D. Sasaran Perancangan Desain

Sasaran desain yang ingin dicapai dari Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar adalah masyarakat umum. Khususnya bagi anak muda yang suka dengan motor besar, gagah, dan memiliki kecepatan yang tinggi.

E. Originalitas Karya

Berdasarkan data yang ditemukan di lapangan dari proses pencarian *literature* di perpustakaan maupun internet menunjukan bahwa saat ini belum ada perencanaan yang mengangkat judul “Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar”. Akan tetapi judul karya tugas akhir yang hampir menyerupai sudah ada dan dijadikan sebagai pembandingan antara lain:

1. Tugas Akhir Debby Septy Rousmadewi mahasiswa Institut Seni Indonesia Surakarta mengangkat judul Karya Tugas Akhir “Perancangan Interior Accessories Shop And Cafe Motocross di Surakarta” adalah mengenai tema *advanture motocross* yang di aplikasikan pada ruang yang mewujudkan suasana petualangan alam. Sedangkan objek garapnya meliputi *lobby*, ruang penjualan atau *display, cafe, meeting room*, modifikasi *stage*.
2. Tugas Akhir Hendra Eka Prasetya mahasiswa Institut Seni Indonesia Surakarta mengangkat judul Karya Tugas Akhir “Perancangan Interior Yamaha Motorcycle Shop di Surakarta” yang mengusung konsep *modern* dan dipadukan unsur budaya lokal dengan mengangkat tema motif kawung pada interiornya. Sedangkan objek garapnya meliputi *lobby, showroom*, toko aksesoris, kantor, ruang informasi, ruang *service counter*, ruang tunggu.
3. Tugas Akhir Sandro Salulow Teram Seba mahasiswa Universitas Kristen Petra mengangkat judul Karya Tugas Akhir “Perancangan interior Kawasaki Ninja Club di Surabaya” yang merupakan bangunan publik yang memiliki fasilitas

sebagai tempat berkumpulnya para penggemar dan pengunjung khususnya merek Kawasaki Ninja. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan fasilitas yang lengkap kepada penggemar dan masyarakat terhadap informasi seputar produk Kawasaki Ninja yang berasal dari Negeri Jepang tersebut. Desain interior dengan konsep *modern Kontemporer* yang memiliki bentukan geometris.

Terkait dengan ketiga karya tersebut, originalitas karya tugas akhir “Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar” pada lingkup kerja desain interior dengan tema *Let The Good Times Roll* dan diwujudkan dalam gaya *modern* dapat dipertanggung jawabkan keaslian karyanya karena belum pernah dilakukan oleh penulis lain.

F. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan karya tugas akhir ini terdiri dari lima bab. Masing-masing bab dibagi ke dalam sub-bab dengan penulisan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah dan batasan ruang lingkup perancangan, tujuan dan manfaat perancangan, sasaran perancangan desain, serta originalitas karya.

BAB II : Kerangka pikir pemecahan desain yang berisi pendekatan pemecahan desain dan ide perancangan.

BAB III : Proses desain berisi tahapan proses desain dan analisis alternatif desain terpilih.

BAB IV : Hasil dan pembahasan desain.

BAB V : Penutup berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN

A. Pendekatan Pemecahan Desain

Desain Interior adalah karya Arsitektur atau Desainer yang khusus menyangkut bagian dalam dari suatu bangunan, bentuknya sejalan perkembangan ilmu dan teknologi yang dalam proses perancangan selalu mempengaruhi unsur-unsur geografi setempat dan kebiasaan-kebiasaan sosial yang diwujudkan dalam gaya-gaya kontemporer.⁸ Membuat desain tentu harus memperhatikan bentuk fungsi dan juga estetikanya. Secara umum tolak ukur Perancangan Desain Interior adalah menciptakan sarana untuk kepentingan manusia, sehingga harus memperhatikan beberapa unsur yaitu, aktivitas, kebutuhan ruang dan mebel, kapasitas dan antropometri yang erat kaitannya dengan kondisi sosial budaya calon pengguna.⁹

Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar terdiri dari beberapa area meliputi area *lobby*, area penjualan produk Kawasaki, area modifikasi, area kafe, area Kawasaki *shop*, dan area display mesin Kawasaki. Kelengkapan area tersebut sebagai bentuk pemenuhan untuk menjadi daya tarik tersendiri, baik bagi pengelola

⁸ J. Pamuji Suptandar. *Desain Interior Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. (Jakarta: Djambatan, 1999) hal. 11

⁹ Wiwit Aji Wijayanto. *Perencanaan Interior Toyota Automotif Club di Surakarta*. Tugas Akhir Karya tidak diterbitkan. (Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta, 2012) hal. 9

Kawasaki *shop* maupun bagi pengunjung servis. Maka dalam perwujudannya diperlukan beberapa pendekatan pemecahan desain, di antaranya sebagai berikut:

1. Pendekatan Fungsi

Pendekatan fungsi digunakan untuk memecahkan permasalahan dalam sebuah desain. Hal tersebut menjadi prioritas utama untuk mendapatkan hasil desain yang baik sehingga memberikan manfaat bagi pengguna. Selain itu, pendekatan fungsi digunakan untuk memperoleh desain yang memberikan keamanan dan kenyamanan baik dalam pemakaian maupun dalam perawatan.

Pendekatan fungsi dalam Desain Interior adalah merancang sebuah ruang dengan memperhatikan kegunaan ruang dan kebutuhan pengguna sesuai kriteria tertentu. Kriteria-kriteria tersebut meliputi¹⁰: Pengelompokan *furniture* yang spesifik dengan aktivitas, dimensi dan ruang gerak yang dapat dikerjakan, jarak sosial yang memadai, privasi visual dan akustik yang memadai, serta fleksibilitas dan adaptabilitas yang memadai. Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar berfungsi sebagai tempat yang memberikan fasilitas premium kepada para pengguna motor Kawasaki agar semakin setia dengan produk motor Kawasaki. Selain itu, untuk menarik minat masyarakat lain yang belum menggunakan motor pabrikan Kawasaki. Salah satu kunci sukses memenangkan persaingan sebenarnya sangat sederhana, yaitu memberikan

¹⁰ Francis D. K. Ching, *Desain Interior dengan Ilustrasi*. (Jakarta: Erlangga, 2011) hal. 36

fasilitas dan pelayanan terbaik sesuai dengan yang diharapkan oleh pelanggan.¹¹

Dalam hal itu maka dibutuhkan sebuah bangunan untuk memfasilitasi segala aktivitas yang akan terjadi di dalamnya. Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar terdapat tujuh area dalam satu bangunan yang meliputi:

a. Area Lobi

Merupakan ruang masuk yang berfungsi untuk menerima pengunjung yang datang. Sesuai fungsinya, maka ruang ini harus memberikan informasi dan gambaran awal mengenai fasilitas yang disediakan.

b. Area Penjualan Produk Kawasaki

Merupakan cara penataan produk, terutama produk barang yang diterapkan oleh *dealer* dengan tujuan untuk menarik minat konsumen Kawasaki.

c. Area Modifikasi

Merupakan sebuah ruangan yang berfungsi untuk melayani *customer* motor Kawasaki yang ingin memodifikasi motor kesayangannya.

d. Area Kafe

Merupakan area yang disediakan untuk pengunjung servis Kawasaki, pada area ini terdapat beberapa fasilitas yaitu *game*, penayangan video sejarah motor Kawasaki, dan *smoking area*.

¹¹ Buntarto. *Bisnis Bengkel Sepeda motor* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015)hal. 60

e. Area Kawasaki *Shop*

Merupakan sebuah toko resmi Kawasaki yang didalamnya menyediakan berbagai perlengkapan *touring* dan aksesoris motor. Fungsi area ini adalah untuk menyediakan berbagai kebutuhan yang dibutuhkan para *customer* Kawasaki.

f. Area Display Mesin Kawasaki

Merupakan sebuah ruang yang didalamnya terdapat berbagai *display* mesin dari motor Kawasaki, sehingga para pengunjung terutama masyarakat awam bisa lebih bertambah ilmunya jika ada *display* mesin tersebut. Pada area ini akan dijelaskan secara detail tentang spesifikasi dari mesin tersebut.

g. Area Negosiasi

Merupakan sebuah area untuk melakukan tawar menawar produk Kawasaki, pada area ini *customer* melakukan tawar menawar produk sampai terjadi sebuah kesepakatan (*deal*).

2. Pendekatan Ergonomi

Ergonomi merupakan ilmu terapan yang mempelajari karakteristik manusia yang perlu dipertimbangkan dalam rancangan alat atau sistem supaya manusia dan benda dapat berinteraksi seefektif dan seaman mungkin.¹² Ergonomi memiliki komponen kegiatan dalam ruang lingkup *Hiperkes* (*higiene* perusahaan dan kesehatan kerja) yang antara lain meliputi penyesuaian pekerjaan terhadap

¹² Francis D.K Ching, 2014, hal. 57

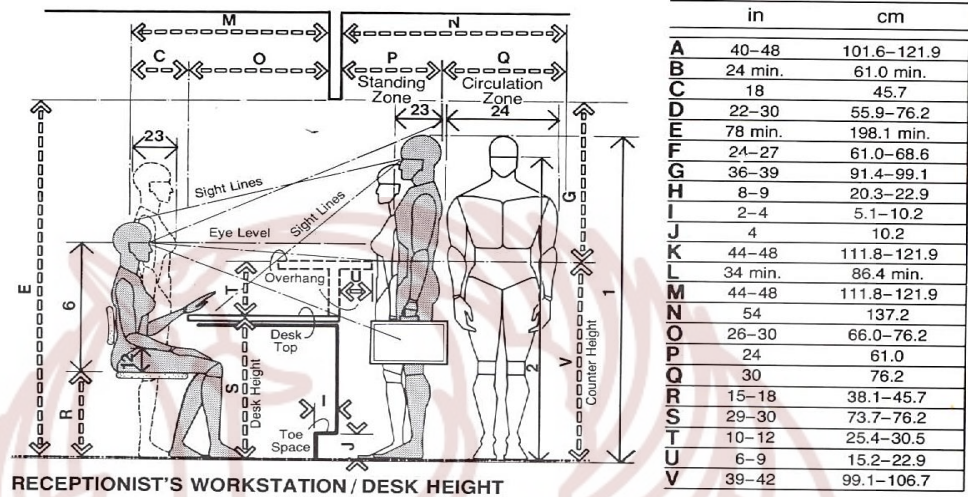
tenaga kerja secara timbal-balik untuk efisiensi dan kenyamanan kerja.¹³ Ergonomi juga tidak terlepas dari ilmu-ilmu terapan yang ada seperti antropometri yang mempelajari mengenai dimensi manusia. Jangkauan gerak tubuh manusia seringkali berbeda, perbedaan ini mulai dari jenis kelamin, usia, pekerjaan, dan suku bangsa. Pengertian ergonomi tidak hanya terbatas pada sisi fisik saja seperti yang telah dipaparkan sebelumnya tapi juga meliputi 5 indera manusia yaitu penglihatan, pendengaran, rasa panas atau dingin, penciuman dan juga keindahan serta kenyamanan.¹⁴ Untuk itu, perlu dipahami tentang bagaimana menyediakan fasilitas interior yang dapat menunjang produktifitas kerja manusia dan tidak menimbulkan gangguan ketidaknyamanan maupun kesehatan bagi penggunaannya. Ergonomi dan tinjauan antropometri yang tepat akan menunjang kenyamanan serta keamanan.

Pemilihan struktur dan bahan, harus memenuhi kriteria yang menyangkut dengan struktur pembangun dan kualitas material. Struktur berkaitan dengan konstruksi yang didapat dari aktivitas yang terjadi, dan penggunaan material yang sesuai. Perencanaan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar, standarisasi perancangan perabot diambil dari buku Dimensi Manusia dan Ruang Interior yang disusun oleh Julius Panero dan Martin Zelnik. Standarisasi yang digunakan di antaranya sebagai berikut:

¹³ Suma'mur. *Ergonomi untuk Produktivitas Kerja*. (Jakarta: CV Haji Masagung, 1989) hal. 1

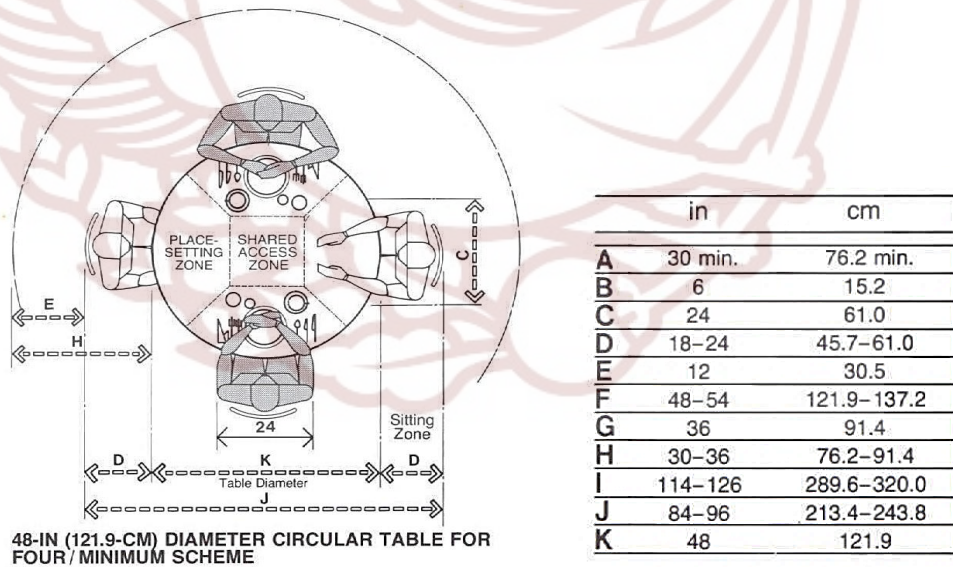
¹⁴ J. Pamuji Suptandar. 1999, hal. 51

a. Area Resepsionis

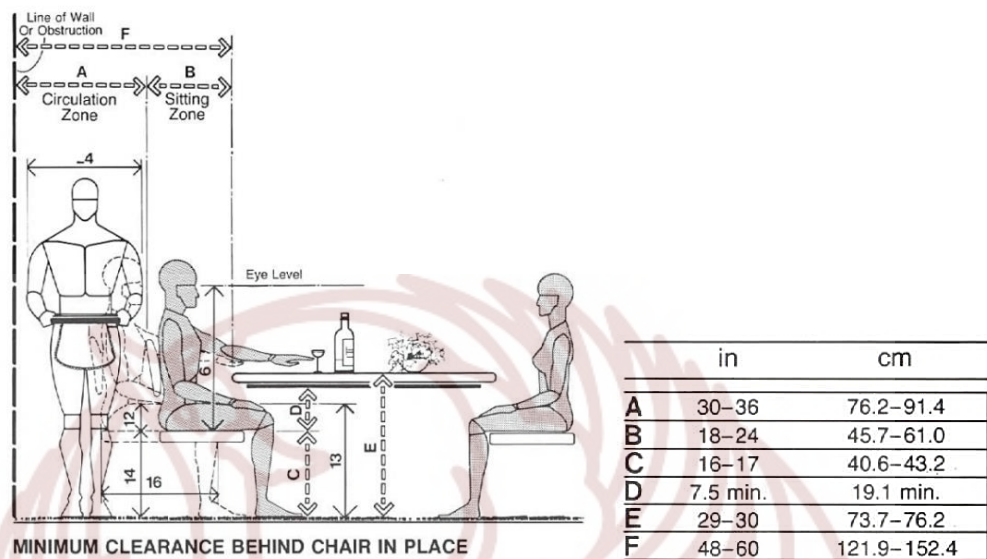


Gambar 01. Dimensi Area Resepsionis
(Sumber: Panero dan Zelnik, 2003, hal. 189)

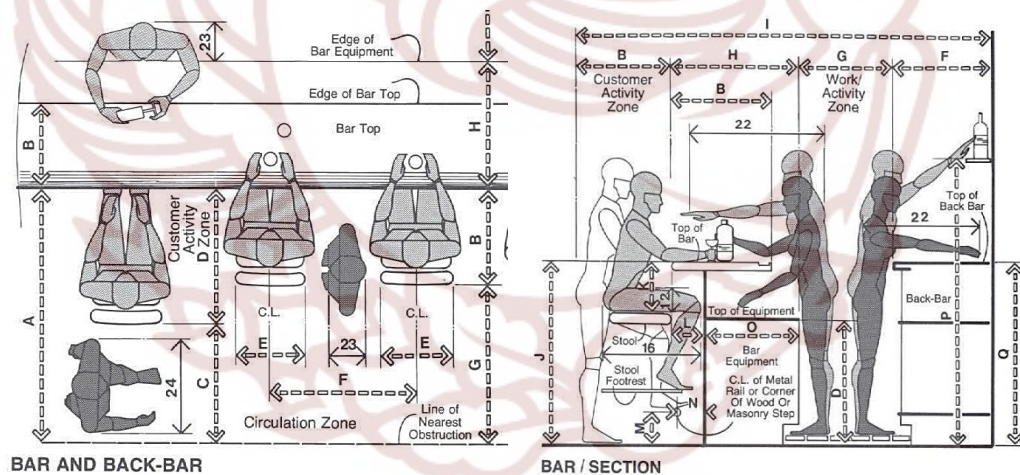
b. Area Kafe



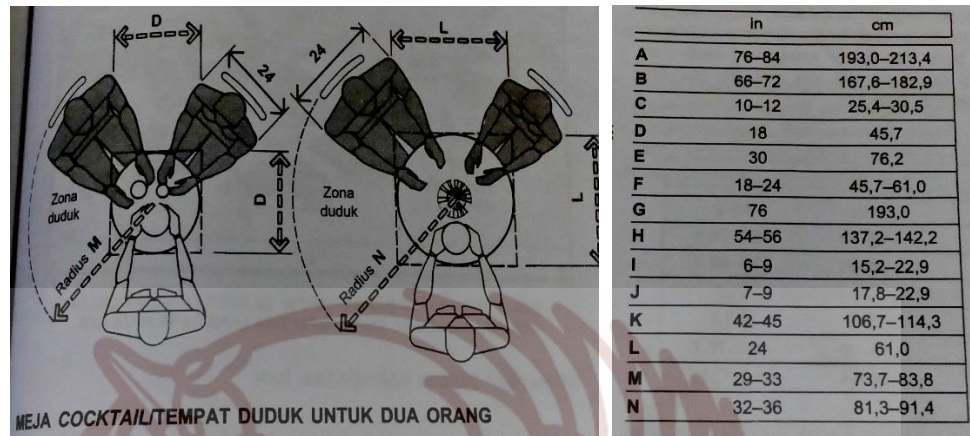
Gambar 02. Dimensi Meja Bundar 4 Orang
(Sumber: Panero dan Zelnik, 2003, hal. 143)



Gambar 03. Dimensi Jarak Antar Meja
(Sumber: Panero dan Zelnik, 2003, hal 145)

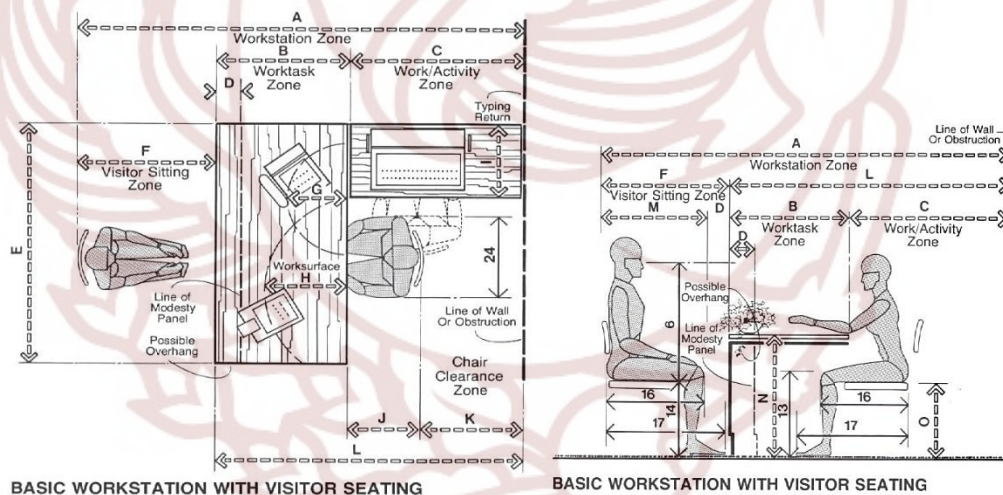


Gambar 04. Dimensi Meja Bar
(Sumber: Panero dan Zelnik, 2003, hal. 218)



Gambar 05. Dimensi Tempat Duduk Untuk Dua Orang
(Sumber: Panero dan Zelnik, 2003, hal. 219)

c. Area Kantor

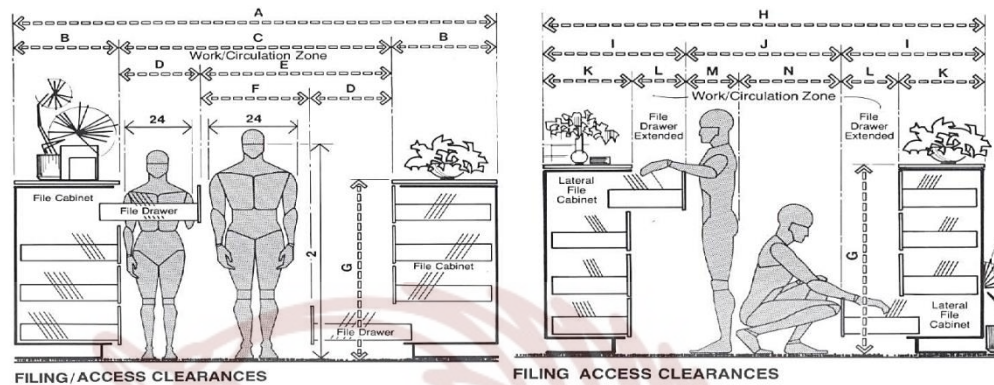


	in	cm
A	90-126	228.6-320.0
B	30-36	76.2-91.4
C	30-48	76.2-121.9
D	6-12	15.2-30.5

E	60-72	152.4-182.9
F	30-42	76.2-106.7
G	14-18	35.6-45.7
H	16-20	40.6-50.8
I	18-22	45.7-55.9
J	18-24	45.7-61.0

K	6-24	15.2-61.0
L	60-84	152.4-213.4
M	24-30	61.0-76.2
N	29-30	73.7-76.2
O	15-18	38.1-45.7

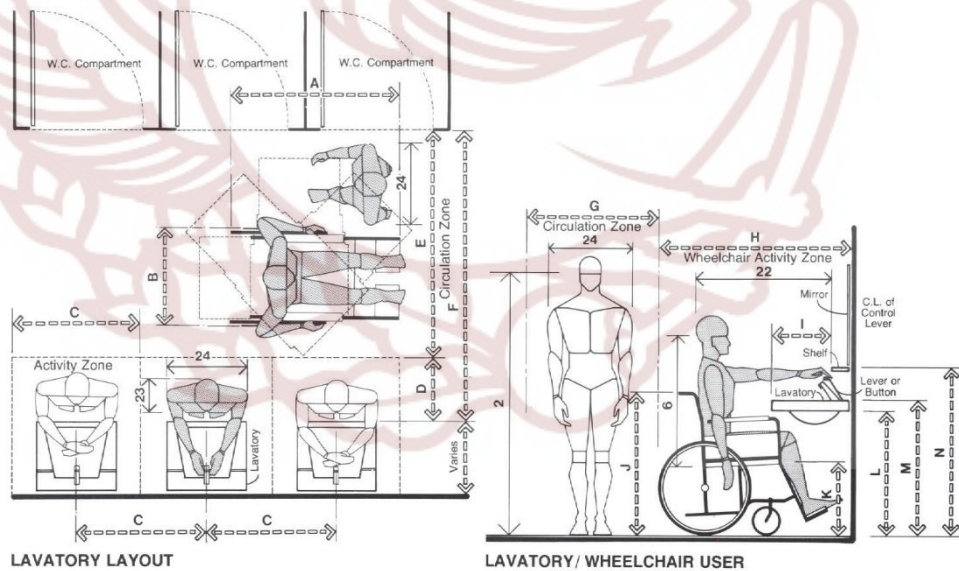
Gambar 06. Dimensi Meja Kantor
(Sumber: Panero dan Zelnik, 2003, hal. 176)



	in	cm							
A	106–138	269.2–350.5	E	48–56	121.9–142.2	J	40–54	101.6–137.2	
B	20–28	50.8–71.1	F	30	76.2	K	18–22	45.7–55.9	
C	66–82	167.6–208.3	G	54–58	137.2–147.3	L	16–20	40.6–50.8	
D	18–26	45.7–66.0	H	122–138	309.9–350.5	M	18	45.7	
			I	34–42	86.4–106.7	N	22–36	55.9–91.4	

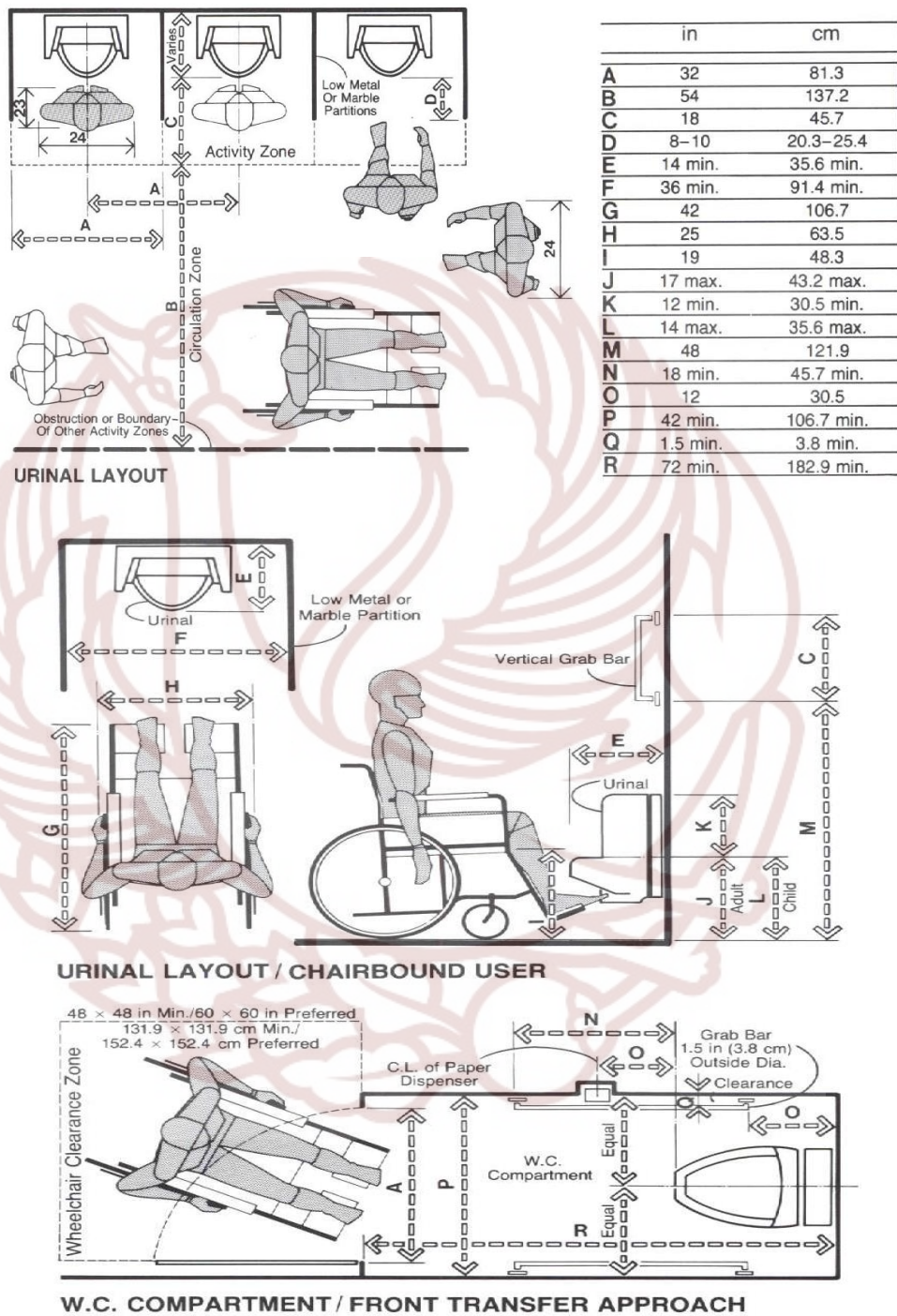
Gambar 07. Dimensi Rak Dokumen Kantor
(Sumber: Panero dan Zelnik, 2003, hal. 184)

d. Urinal dan Lavatory



	in	cm							
A	42	106.7	E	54	137.2	J	36	91.4	
B	25	63.5	F	72	182.9	K	19	48.3	
C	32	81.3	G	30 min.	76.2 min.	L	30 min.	76.2 min.	
D	18	45.7	H	48	121.9	M	34 max.	86.4 max.	
			I	18 max.	45.7 max.	N	40 max.	101.6 max.	

Gambar 08. Dimensi Lavatory
(Sumber: Panero dan Zelnik, 2003, hal. 278)



Gambar 09. Dimensi *Urinal*
(Sumber: Panero dan Zelnik, 2003, hal. 276)

3. Pendekatan Estetis

Ilmu Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan.¹⁵ Keindahan menjadi salah satu unsur yang diperhatikan dalam Perancangan Desain Interior. Sejalan dengan hal tersebut, prinsip desain memiliki makna hakikat penyusunan, pengorganisasian, ataupun komposisi dari unsur-unsur budaya. Selain itu, komposisi estetik juga diperlukan dalam Perancangan Desain Interior yang meliputi: *harmony, contrast, repetition, unity, balance, simplicity, accentuation, dan proportion*.¹⁶ Proses Perancangan Desain Interior jika dikaitkan dengan pendekatan estetis perlu memperhatikan beberapa kriteria. Kriteria tersebut meliputi:¹⁷

- a. Skala yang sesuai dengan fungsi ruang.
- b. Pengelompokan visual, kesatuan dengan variasi.
- c. Pemahaman *figure ground*.
- d. Komposisi tiga dimensi, ritme, harmoni, keseimbangan.
- e. Orientasi cahaya, pemandangan, dan internal fokus yang memadai.
- f. Bentuk warna tekstur dan pola.

¹⁵ A. A. M. Djelantik. *Estetika: Sebuah Pengantar* (Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999) hal. 9

¹⁶ Dharsono Sony Kartika. *Pengantar Estetika* (Bandung: Rekayasa Sains, 2004) hal. 100-117

¹⁷ Francis D. K. Ching. 2011 a, hal. 42

Berdasarkan kriteria di atas, maka pendekatan estetis menjadi ide perancangan atau gagasan pokok. Pendekatan estetis akan menjadi inspirasi untuk melakukan desain elemen pada interior, sehingga mampu menjawab permasalahan desain dari sisi keindahan.

B. Ide Perancangan

Perancangan adalah proses menuangkan ide, gagasan, pemikiran, perenungan, imajinasi, inspirasi, kepedulian, pengembangan dan eksperimentasi yang mendasari perancangan, renovasi atau konservasi suatu karya desain.¹⁸ Proses perancangan dapat dilakukan dengan cara pemilihan komponen yang akan digunakan, mempelajari karakteristik dan data fisiknya, membuat rangkaian skematik dengan melihat fungsi-fungsi komponen yang dipelajari, sehingga dapat dibuat sesuai dengan spesifikasi yang diharapkan.

1. Tema dan Gaya

Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar ini mengangkat tema *tagline* dari Kawasaki yaitu *let the good times roll* yang diwujudkan dengan gaya *modern*. Kata *let the good times roll* memiliki filosofi yaitu dimana saja pengendara Kawasaki berkendara, motor Kawasaki ini selalu kuat, tahan terhadap lintasan dan cuaca yang ekstrim. *Spirit* pada *tagline* Kawasaki *let the good times roll* dapat disimpulkan bahwa semua produk yang keluar dari merk Kawasaki itu sangat

¹⁸ Sunarmi dan Ahmad Fajar A. *Desain Interior Public*. Buku Ajar tidak diterbitkan (Surakarta: UNS Press, 2012) hal. 65

kuat, tahan terhadap segala cuaca dan segala lintasan. Selain itu, Kawasaki identik berwarna hijau. Sejarah mengatakan, pada tahun 1968 bertempat di Daytona Jepang, pada waktu itu warna hijau muncul sebagai *symbol* warna yang berani, warna keberuntungan di arena balap. Dilihat dari sejarah kecepatan, kawasaki muncul pertama tahun 1980 dengan mengeluarkan Binter Merzy KZ 200 dengan mesin 4-tak yang mengguncang dunia sebagai sepeda motor dengan mesin berkapasitas paling besar pada tahun 1980-an.¹⁹ Prinsip dari penjabaran tema *let the good times roll* maka akan diterapkan sebagai berikut :

a. Karakter ruang (*Gaya modern*)

Gaya Perancangan yang diambil dalam perancangan Kawasaki Shop dan Kafe adalah modern. Hal ini bertujuan agar mengarah pada perkembangan masa kini yang menginginkan adanya sebuah bentuk yang *simple* tetapi memiliki fungsi lebih. Mendesain konsep atau gaya *modern* selalu melihat nilai benda-benda berdasarkan besar fungsi atau banyaknya fungsi benda tersebut, serta berdasarkan kesesuaiannya dengan gaya hidup yang menuntut serba cepat, mudah, dan fungsional. Dalam arsitektur, gaya hidup *modern* berimbas kepada keinginan untuk memiliki bangunan yang *simple*, bersih, dan fungsional, sebagai simbol dari semangat modern. Namun, gaya hidup semacam ini hanya dimiliki oleh sebagian masyarakat saja, terutama yang

¹⁹ <http://www.motorganteng.com/2013/11/motor-sport-jantan-kawasaki.html>, diakses 17 januari 2017 (pukul 02.00 wib)

berada di Kota besar, dimana kehidupan menuntut gaya hidup yang serba cepat, fungsional, dan efisien. Berikut ciri-ciri Arsitektur *modern*²⁰

- a) Asimetris
- b) Atap datar
- c) Tidak ada *cornice* atau profil atap
- d) Bentuk kotak
- e) Tekstur halus
- f) Penampilan efisien
- g) Sudut lengkung
- h) Jendela kaca
- i) Alumunium dan stainless steel trim pada pintu dan jendela
- j) Panel mengkilap
- k) Deretan jendela atau garis – garis
- l) Sedikit atau bahkan tidak ada hiasan
- m) Denah terbuka.

Arsitektur *modern* memiliki ornamen yang sangat minim. Pada arsitektur *modern* fungsi lebih diutamakan dalam menentukan bentuk, ukuran, dan bahan.²¹

Arsitektur *modern* umumnya transparan, menerus, ruang-ruang saling terhubung dengan ruang-ruang perantara dibatasi oleh dekorasi interior yang tidak tembus

²⁰ <https://interiorudayana14.wordpress.com/2014/05/15/konsep-desain-interior-modern>, diakses 17 januari 2017 (pukul 02.00 wib)

²¹https://www.pengertiandesaininteriormodern.Identifikasi_Desain_Interior, 5 juni 2015(pukul 19.00 wib)

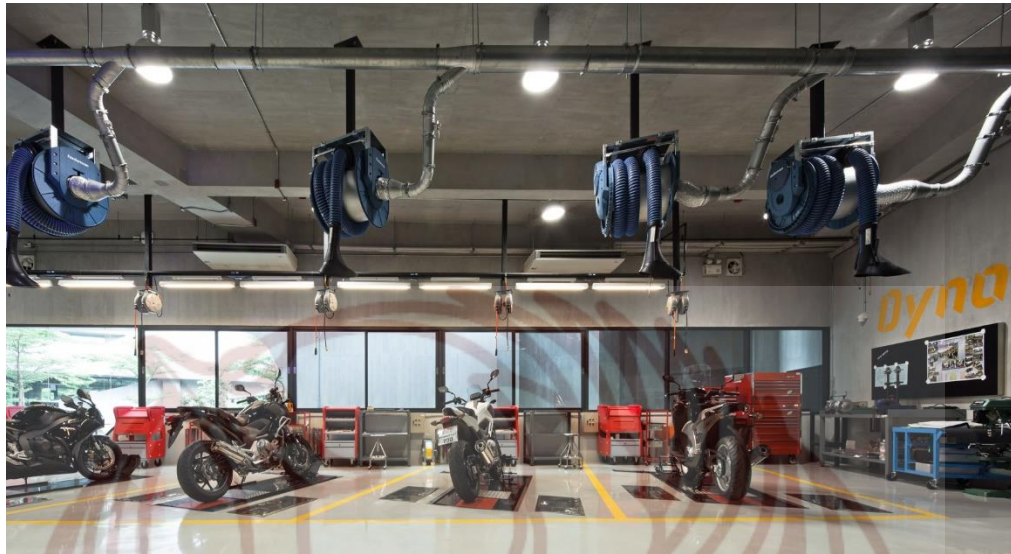
pandang. Bahan bangunan berupa *stainless steel finishing polished*, aluminium *anodized*, kaca berwarna / *tinted glass*, merupakan bahan *finishing* yang mencirikan bangunan modern dimasa awal berkembangnya di Indonesia.



Gambar 10. Interior *Showroom Motor Gaya Modern*
(Sumber: www.showroommodern.com, diakses 18 september 2016)



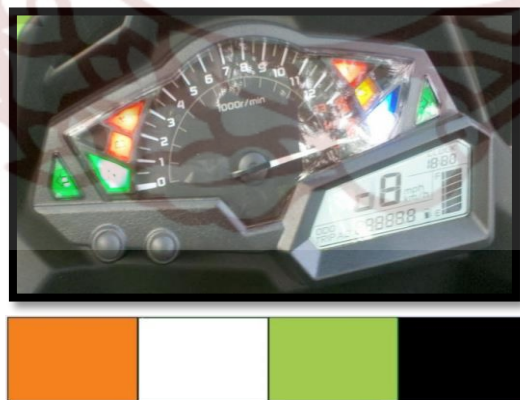
Gambar 11. Interior *Showroom Gaya Modern*
(Sumber: www.showroommodern.com, diakses 18 september 2016)



Gambar 12. Interior Area Servis Gaya *Modern*
 (Sumber: www.interiortempatservismotormodern.com, diakses 10 september 2016)

b. Konsep Warna

Warna merupakan salah satu unsur di dalam perancangan interior suatu ruang. Warna berperan penting dalam menciptakan suasana nyaman dan dapat mempengaruhi psikis pengguna ruangan.



Gambar 13. Konsep Warna

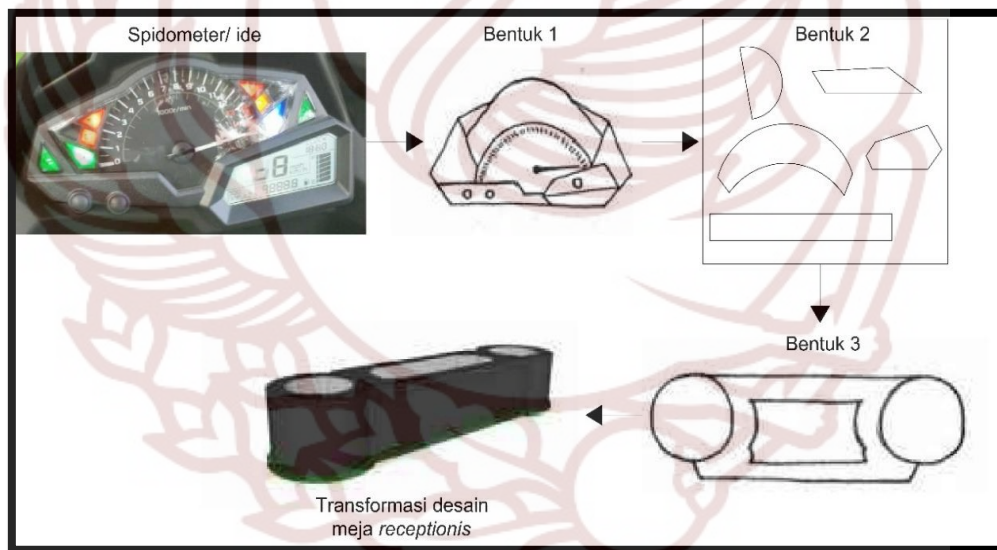
Orange	Hangat, ramah
Putih	Dekat, terang
Hijau	Harmoni, keseimbangan
Hitam	Sejuk, hangat, tenang

Tabel 02. Konsep Warna (Sumber, <https://efratainterior.com/makna-warna-dalam-desain-interior>, diakses 02 februari 2017, pukul 02.00WIB)

c. Transformasi Desain

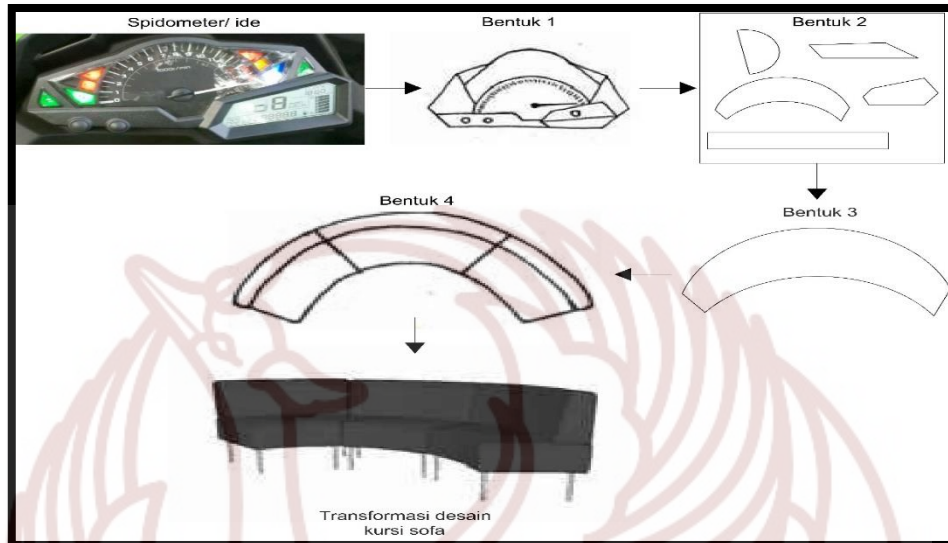
Berikut ini merupakan transformasi desain pada Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar:

1) Meja Resepsionis



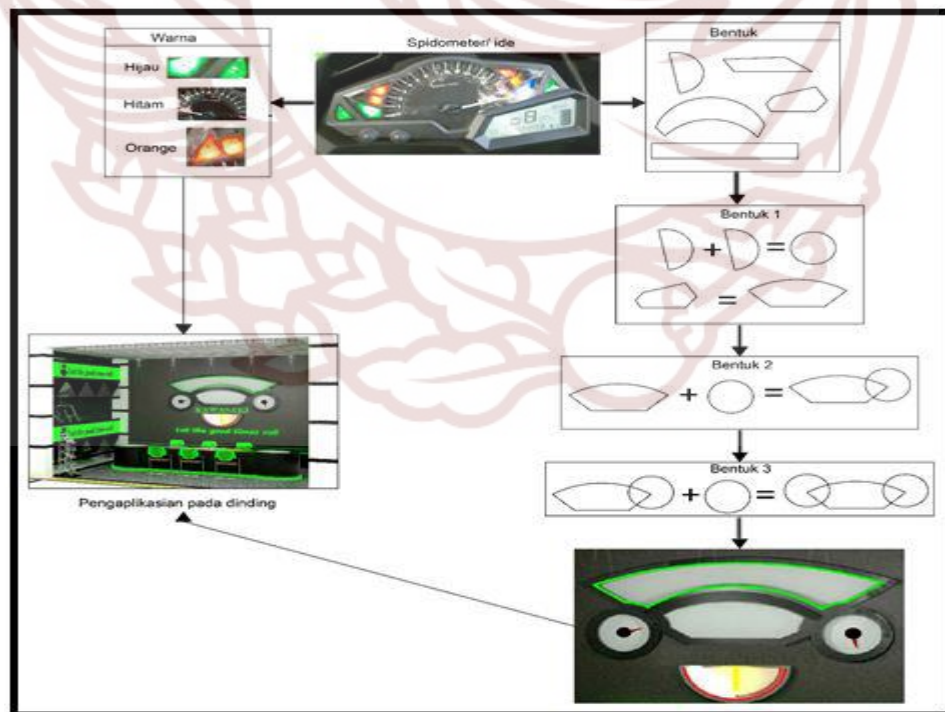
Gambar 13. Transformasi Desain Meja Resepsionis

2) Kursi Sofa



Gambar 14. Transformasi Desain Kursi Sofa

3) Dinding Resepsionis



Gambar 15. Transformasi Desain *Backdrop* Resepsionis

2. Elemen pembentuk ruang

Ruang adalah suatu wadah dari objek-objek yang keberadaannya dapat dirasakan secara subjektif, dapat dibatasi oleh elemen-elemen alam, langit, horison dan lain-lain.²² Dalam interior ruang juga bisa dikatakan sebagai tempat atau wadah yang dibatasi oleh unsur-unsur interior yaitu lantai, dinding dan *ceiling*.

Unsur pembentuk ruang dapat dibagi menjadi lantai, dinding dan *ceilling* yang menjadi satu kesatuan struktur penunjang kegiatan, diuraikan sebagai berikut:

a. Lantai

Fungsi lantai tidak saja sebagai tempat untuk kaki berpijak, tetapi juga sebagai unsur dekorasi, sebagai pendukung beban untuk penempatan furniture, fasilitas dan lain sebagainya, dan sebagai penyerap atau peredam suara. Bahan lantai ada 2 jenis yaitu :

- 1) Bahan keras berupa kayu, batu alam, batu bata, marmer dan lain sebagainya.
- 2) Bahan lembut berupa karpet, permadani dan lain sebagainya.

Untuk kekuatan lantai, pemilihan material lantai yang tahan terhadap kelembaban, minyak dan noda khususnya daerah yang digunakan untuk bekerja atau daerah lalu lalang.²³

²² J. Pamudji Suptandar. *Interior Design II*. (Jakarta: Erlangga, 1982) hal. 57

²³ Francis D. K. Ching. *Ilustrasi Desain Interior*. (Jakarta: Erlangga, 1996) hal. 199

Pada Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe akan dipilih jenis material yang bisa menunjang fungsi ruang dan kenyamanan pengguna. Untuk ruang modifikasi motor akan menggunakan *ceramic tile*, sebagai dasar pertimbangan penggunaan bahan keramik karena lebih ekonomis, perawatan mudah, kuat, tahan gores, banyak varian, mudah dalam pemasangan. Area kafe utama menggunakan *parquet* karena memberikan kesan yang nyaman bagi pengunjung yang sedang menunggu motor kesayangannya dimodifikasi ataupun hanya sedang berkumpul sambil bertukar pengalaman. *Lobby* yang merupakan *view* yang paling menonjol saat orang memasuki sebuah ruangan maka akan dibuat semenarik mungkin agar bisa menarik pengunjung. Lantai pada *lobby* akan menggunakan bahan *granit* agar memberikan kesan mewah pada setiap orang yang melihatnya.

b. Dinding

Dinding merupakan suatu bidang nyata yang membatasi suatu ruang atau pembatas kegiatan yang mempunyai jenis kegiatan berbeda.²⁴ Dinding adalah unsur pembentuk ruang yang penting untuk setiap bangunan. Secara tradisional, dinding telah berfungsi sebagai struktural pemikul lantai di atas permukaan tanah, langit-langit dan atap. Menjadi muka bangunan. Memberi proteksi dan privasi pada ruang interior yang dibentuknya.²⁵

²⁴ J Pamudji Suptandar. 1982 a, hal. 3

²⁵ Francis D. K Ching. *Ilustrasi Desain Interior*. (Jakarta1: Erlangga, 1996) hal. 176

Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar di beberapa bagian dinding tertentu akan menggunakan bahan dari *wall boards* (*gypsum*) dilapisi MDF atau *plywood* karena ingin memberikan sentuhan material masa kini, selain itu *wall boards* juga bisa berfungsi sebagai akustik ruang, lebih *fleksibel*, pemasangan mudah, dan untuk *finishing* menggunakan HPL atau *laminat* dipilih karena banyak varian, perawatan mudah, dan termasuk bahan modern. Selain itu tidak meninggalkan juga menggunakan bata plesteran *finishing* menggunakan cat tembok.

c. *Ceiling*

Ceiling dapat diartikan sebagai pembatas antara ruang atas (atap) dengan ruangan bawah. Fungsi utama dari *ceiling* dalam suatu desain yaitu sebagai penutup bangunan dan menyembunyikan peralatan-peralatan *engineering* serta terminal *equipment*. Ketinggian langit-langit mempunyai pengaruh besar terhadap skala ruang. Langit-langit yang tinggi cenderung menjadikan ruang terasa terbuka, segar dan luas. Dapat memberi suasana agung atau resmi, khususnya jika rupa dan bentuknya beraturan. Langit-langit yang rendah, sebaliknya, mempertegas kualitas ruangnya dan cenderung menciptakan suasana intim dan ramah.²⁶

Ceiling Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar akan menggunakan bahan menggunakan bahan *gypsum boards* dengan berbentuk *up ceiling* dan *down ceiling*. Dasar pertimbangan menggunakan

²⁶ Francis D.K. Ching. 1996 a, hal. 193

bahan *gypsum boards* karena ringan, lebih *fleksibel*, pemasangan mudah, dan perawatan mudah, serta mampu pula sebagai elemen akustik ruang.

d. Elemen Pengisi Ruang

Perabot adalah salah satu kategori elemen desain yang pasti selalu ada di hampir semua Desain Interior. Perabot menjadi perantara antara arsitektur dan manusianya. Membuat interior dapat dihuni karena memberikan kenyamanan dan manfaat dalam pelaksanaan tugas-tugas dan aktivitas yang menjadi tanggung jawab kita. Selain memenuhi fungsi-fungsi khusus, perabot menyumbang karakter visual dari suatu tatanan interior. Bentuk, garis, warna, tekstur, dan skala masing-masing benda maupun pengaturan spasialnya, memainkan peranan penting dalam membangun sifat ekspresi dari suatu ruang.²⁷

Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe elemen pengisi ruang seperti *furniture* dan elemen dekorasi yang digunakan pada ruang garap sebagian besar menggunakan bahan kayu, MDF, dan *plywood*, untuk desainnya akan menyesuaikan dengan *space* ruang dan untuk *finishingnya* menggunakan bahan seperti HPL atau *laminat*, busa dan cat melamin.

e. Pengkondisian Ruang

Pengkondisian ruang meliputi pencahayaan, penghawaan, dan sistem akustik. Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe untuk pengkondisian ruang terdiri dari:

²⁷ Francis.D.K. Ching, 1996 b, hal. 240-241

1) Pencahayaan

Alami: sinar matahari yang masuk melalui kaca candela pada ruang. Buatan: *ambient lighting* atau *general lighting* dengan teknik pencahayaan penerangan langsung (*direct lighting*), *accent lighting* dengan teknik pencahayaan *spot downlight*, khusus untuk ruang pajang assories motor menggunakan lampu sorot depan (*frontlight*) diarahkan ke obyek yang ingin disinari, *decorative lighting* dengan teknik pencahayaan penerangan tidak langsung (*indirect lighting*), *wall lighting* atau lampu dinding yang akan dipasang di kafe.

2) Penghawaan

Untuk penghawaan pada semua ruang menggunakan penghawaan buatan yaitu AC (*Air Conditioner*), serta pada beberapa jendela didesain dengan teknik *single hung awning* (bukaan ke atas) sehingga di saat membutuhkan penghawaan alami atau AC sedang rusak, jendela bisa dibuka.

3) Sistem Akustik

Kebisingan (*noise*) adalah salah satu bentuk polusi yaitu bunyi-bunyi atau suara yang tidak dikendaki. Maka untuk mengatasi masalah seperti kebisingan tersebut pada interior memerlukan akustik yang baik. Bahan lembut, berpori dan kain serta juga manusia, menyerap sebagian besar gelombang bunyi yang menumbuk mereka, dengan perkataan lain, mereka adalah penyerap bunyi. Sebenarnya semua bahan bangunan

menyerap bunyi sampai batas tertentu tetapi pengendalian akustik bangunan yang baik membutuhkan penggunaan bahan-bahan dengan tingkat penyerapan bunyi yang tinggi. Dalam akustik lingkungan unsur-unsur berikut dapat menunjang penerapan bunyi :

- a) Lapisan permukaan dinding, lantai, dan atap.
- b) Isi ruang seperti penonton, bahan tirai, tempat duduk dengan lapisan lunak dan karpet.
- c) Udara dalam ruang.²⁸

Untuk mendukung sistem akustik pada Interior Kawasaki Shop dan Kafe bisa dari *furniture* seperti penggunaan bahan atau *finishing* kayu atau busa, permukaan dinding, lantai, dan atap seperti penggunaan *gypsum boards, wall boards, parket, HPL, MDF, plywood*.

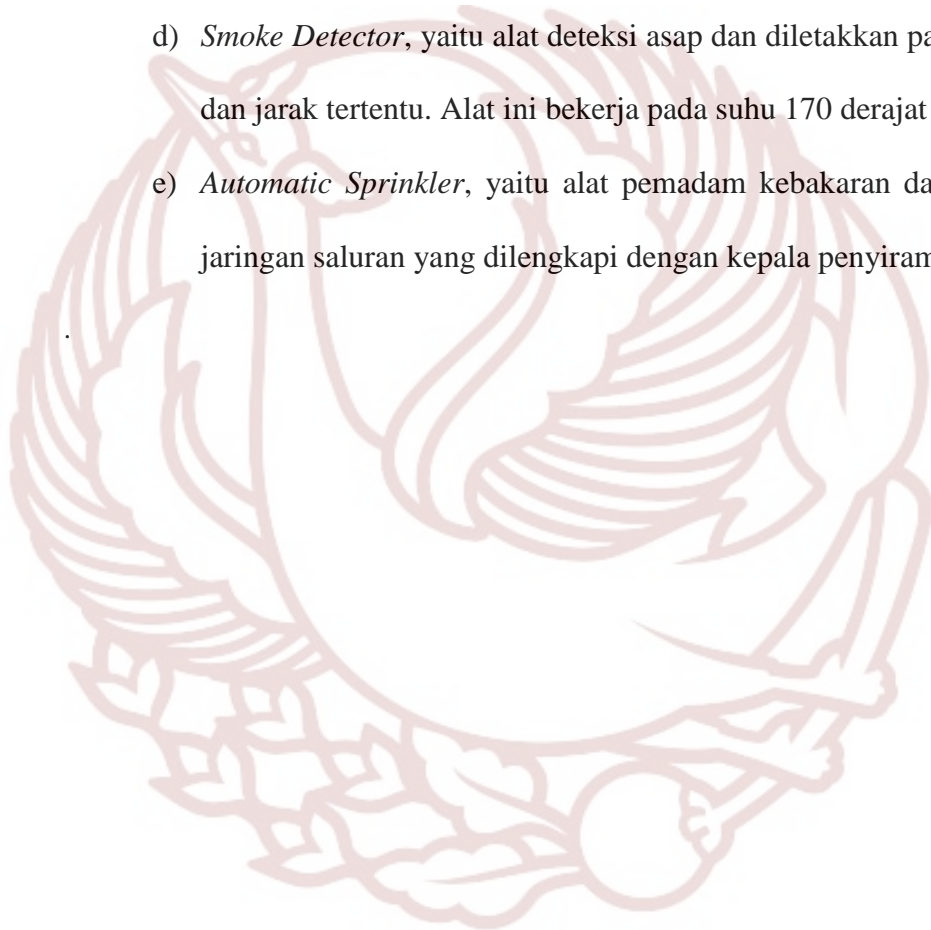
4) Sistem Keamanan

Beberapa faktor yang diperlukan untuk keamanan dan kenyamanan pengelola dan pengunjung adalah

- a) *Security* (satpam)
- b) CCTV (*Close Circuit Television*), yaitu alat rekam yang menampilkan gambar dan berfungsi memonitorir suatu keadaan ruang yang ditampilkan melalui layar televisi, serta dipasang di setiap sudut ruang.

²⁸ Leslie L. Doelle. *Akustik Lingkungan*. (Jakarta : Erlangga, 1993) hal. 26

- c) Bahaya kebakaran bisa diantisipasi menggunakan *Fire Alarm*, yaitu alarm kebakaran otomatis yang akan berbunyi secara otomatis jika ada api atau temperature mencapai 135 – 160 derajat celcius, dipasang pada tempat tertentu dengan jumlah yang memadai.
- d) *Smoke Detector*, yaitu alat deteksi asap dan diletakkan pada tempat dan jarak tertentu. Alat ini bekerja pada suhu 170 derajat celcius.
- e) *Automatic Sprinkler*, yaitu alat pemadam kebakaran dalam suatu jaringan saluran yang dilengkapi dengan kepala penyiram.



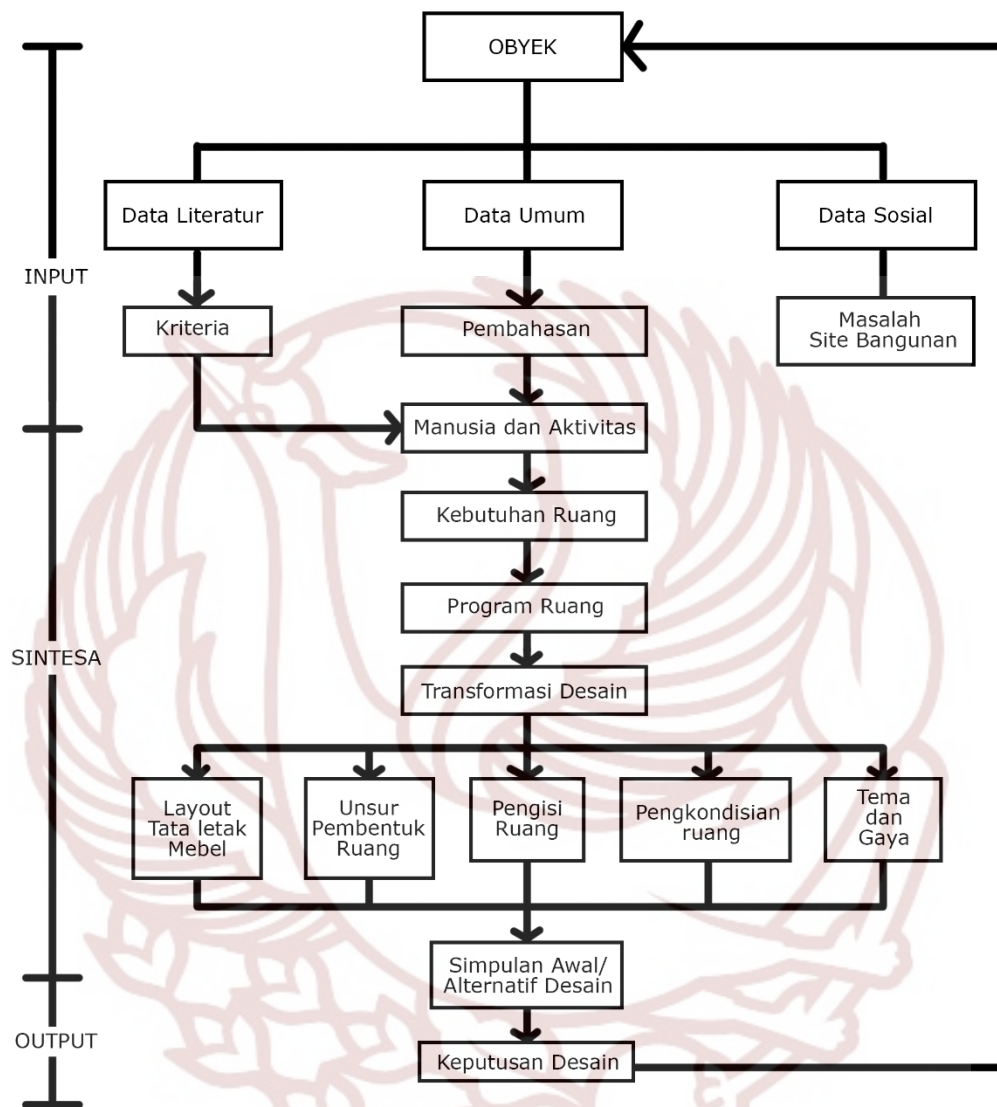
BAB III

PROSES DESAIN/METODE DESAIN

A. Tahapan Proses Desain

Proses merancang interior dituntut untuk dapat melihat permasalahan yang terjadi di lapangan serta dapat mencari jawaban atau solusi desain dari beberapa permasalahan yang ada. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan alternatif-alternatif desain melalui beberapa tahapan. Upaya penyelesaian berbagai macam permasalahan akan dapat terealisasi dengan baik apabila didukung dengan proses desain yang sistematis. Dalam mewujudkan ide atau gagasan hingga menjadi sebuah desain, maka dibutuhkan berbagai macam data ataupun informasi sebagai bahan penyusunan program desain. Program tersebut diikuti dengan transformasi desain. Transformasi ini yang disebut dengan istilah proses perancangan sehingga akan menghasilkan sebuah gambar desain ruang atau bangunan.

Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar dengan tema *let the good times roll* ini mengadopsi beberapa tahapan proses desain dari Pamudji Suptandar. Adapun kerangka proses desain tersebut tergambar dalam skema dibawah ini:



Skema 01. Tahapan Proses Desain
(Sumber: diadopsi dari Pamuji Suptandar, 1999, hal. 15)

Pada konsep di atas proses desain meliputi tiga tahap yakni *input*, sintesa atau analisis, *output*. *Input* dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk dibahas atau dianalisis dalam rangka menemukan permasalahan desain dalam bentuk data. Data tersebut berupa data lisan, tulisan, maupun fisik.

Tahap sintesa / analisis dilengkapi menjadi tiga data meliputi koleksi data, menemukan akar permasalahan desain, dan menyusun *programming*. Sementara itu, tahap *output* merupakan hasil olahan data dari *input* berdasarkan sintes / analisis yang kemudian dituangkan dalam ide desain berupa konsep desain dalam bentuk gambar kerja desain. Sejalan dengan hal tersebut, perwujudan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Kota Blitar adalah data-data tertulis, lisan, dan observasi langsung. Data tertulis berupa data literatur yang mendukung perancangan yaitu Bisnis Bengkel Sepeda Motor karya Buntarto, buku mengenai Desain Interior seperti *Desain Interior dengan Ilustrasi (Edisi Kedua)* (Francis D.K.Ching) dan *Human Dimension* (Panero, Zelnik)

Data lisan berupa informasi dari beberapa informan yang memiliki keahlian dan kompetensi pada bidang dan studi kasus yang diambil. Fakta sosial berupa kondisi yang ada dilapangan. Pengumpulan data tertulis menggunakan metode studi literatur. Data lisan diperoleh dari data wawancara yang dilakukan dengan orang-orang yang berkompeten yang mendukung dalam Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di kota Blitar.

Data yang sudah diperoleh melalaui proses di atas kemudian dianalis dan dipecahkan permasalahannya sehingga memunculkan beberapa alternatif desain yang akhirnya menghasilkan keputusan desain. Teknik analisisnya menggunakan teknik analisis interaktif. Proses desain meliputi:

1. Aktivitas kegiatan.
2. Kebutuhan ruang.

3. Program ruang.
4. Hubungan antar ruang.
5. Unsur pengisi ruang (*furniture* dan pelengkap atau aksesoris ruang).
6. Pengkondisian ruang (pencahayaan, akustik, dan penghawaan).
7. Unsur pembentuk ruang (plafon, lantai, dan dinding).

Hasil proses sintesa atau *output* akan menghasilkan keputusan desain yang dapat divisualkan dalam bentuk gambar kerja, meliputi:

- | | |
|--------------------------------------|---------------------------|
| 1. Gambar Denah Awal/ Existing | Skala 1:50 |
| 2. Gambar Denah Layout | Skala 1:50 |
| 3. Gambar Rencana Lantai | Skala 1:50 |
| 4. Gambar Rencana Plafon | Skala 1:50 |
| 5. Gambar Potongan | Skala 1:50 |
| 6. Gambar Potongan | Skala 1:20 |
| 7. Gambar Detail Konstruksi Interior | Skala 1:1/ 1:2/ 1:5/ 1:10 |
| 8. Gambar Perabot Terpilih | Skala 1:10 |
| 9. Skema Bahan dan Warna | |
| 10. Perspektif Ruang | |

B. Proses Analisis Alternatif Desain Terpilih

Dalam tahap analisis desain terpilih beberapa data / literatur yang didapat pada proses input. Data / literatur tersebut meliputi pengertian dari Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar, aktivitas, sistem pelayanan dalam ruang, unsur pembentuk pengisi dan pengkondisian ruang yang terdapat pada Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar.

Tahapan yang dilakukan saat analisis desain meliputi:

1. Merumuskan alternatif-alternatif untuk ditemukan solusi desain melalui cara berpikir secara kreatif untuk pengembangan konsep desain.
2. Melakukan pembatasan – pembatasan atas kemungkinan yang ada dari berbagai alternatif.
3. Memutuskan alternatif desain berdasarkan kemampuan kecerdasan desain sehingga diperoleh hasil desain yang inovatif yang dapat menunjang fungsi objek garap.

Ide yang sudah dirumuskan dalam konsep desain pada BAB II selanjutnya dikembangkan untuk memperoleh alternatif desain dan akan diputuskan beberapa alternatif yang dianggap tepat pada Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar. Oleh karena itu, untuk dapat menjelaskan ide, rumusan, serta memutuskan alternatif terpilih perlu dijelaskan tentang definisi objek garap.

1. Pengertian Judul

Adapun pengertian tentang judul perancangan Tugas Akhir” Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar”, Sebagai berikut:

a. Perancangan

- 1) Tahap yang berawal dari proses pengenalan suatu masalah, merumuskan suatu masalah, mengumpulkan data dan menganalisa serta berakhir dengan pengambilan keputusan untuk pemecahan masalah.²⁹
- 2) Suatu sistem yang berlaku untuk semua jenis perancangan dimana titik beratnya adalah melihat suatu persoalan tidak secara terpisah atau tersendiri, melainkan sebagai suatu kesatuan dimana satu masalah dengan lainnya saling kait-mengkait.³⁰

b. Interior

- 1) Berasal dari bahasa Inggris yang mempunyai arti ruang dalam atau bagian dalam dari suatu bangunan atau gedung yang dibatasi oleh lantai, dinding, dan plafon.³¹
- 2) Ruang dalam dari suatu bangunan atau gedung, dimana kebanyakan manusia berinteraksi di dalamnya.³²

²⁹ Ching, Francis D.K, 1996, hal. 20

³⁰ Pamudji Suptandar 1999, hal. 12

³¹ .Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1998, hal. 18

³² J. Pamudji Suptandar, 1999, hal. 20

c. Kawasaki

- 1) Suatu nama perusahaan otomotif roda dua asal Jepang yang memproduksi motor Kawasaki di Indonesia.³³
- 2) Sebuah kota di Prefektur Kanagawa, Jepang. Sebuah produsen sepeda motor asal Jepang.³⁴

d. Shop

Shop adalah ruang yang mewadahi kegiatan memajang, menyimpan dan menjual dalam arti sebenarnya yaitu toko.³⁵

e. Dan

Dan adalah sebuah kata penghubung pada suatu kalimat.³⁶

f. Kafe

- 1) Restoran kecil yang melayani atau menjual makanan ringan dan minuman, kafe biasanya digunakan untuk rileks.³⁷
- 2) Restoran yang menyediakan makanan yang mudah dimasak atau dihidangkan kembali.

g. Blitar

Kota Blitar adalah sebuah kota yang terkenal diseluruh Indonesia bahkan luar negeri karena terdapat makam presiden pertama Republik

³³ <http://pengertianmotorKawasaki.com> diakses 18 Agustus 2016, 19.14 WIB

³⁴ <http://sejarahKawasaki.com> diakses tgl 1 januari 2016, 20.50 WIB

³⁵ Sunarmi, *Modul Mata Kuliah Desain Interior III*, 2007, hal. 4

³⁶ <http://artikataDan.com> diakses tanggal 16 september 2016, 20.50 WIB

³⁷ Yusuf Ongkohadi H, *Perancangan Interior Magnum Kafe di Surabaya*. Tugas Akhir tidak diterbitkan. (Universitas Kristen Petra, Desain Interior, 2014) hal. 421

Indonesia yaitu Ir. Soekarno. Sebuah Kota Cilik Kang Kawentar yang terletak di bagian selatan Provinsi Jawa Timur, Indonesia, terletak sekitar 167 km sebelah selatan Surabaya, dengan jumlah penduduk sekitar 123.343 orang.³⁸

Dari pengertian diatas “Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar” menurut arti katanya adalah merancang sebuah ruang interior yang dapat memberikan sebuah wadah fasilitas pengguna motor Kawasaki di Blitar. Selain itu, Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar ini bukan atas dasar permintaan oleh suatu pihak, namun berdasarkan analisis lingkungan seperti yang diungkapkan pada latar belakang.

2. *Site Plan* Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar

Site plan Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar dipilih di pusat kota dan di area wisata makam Bung Karno sebagai salah satu destinasi Kota Blitar tepatnya di jalan Ahmad Yani. Letak yang sangat strategis dan mudah dijangkau oleh berbagai kendaraan pribadi menjadi salah satu faktor yang mendukung Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar.

Lokasi yang tidak jauh dari tempat wisata dan termasuk dalam kawasan bisnis bagi masyarakat Kota Blitar serta terletak dipusat Kota menjadikan lokasi ini sangat strategis.

³⁸ <http://www.blitarkota.go.id> diakses 6 April 2015 (pukul 10.00 WIB)



Gambar 16: *Site Plan* Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar

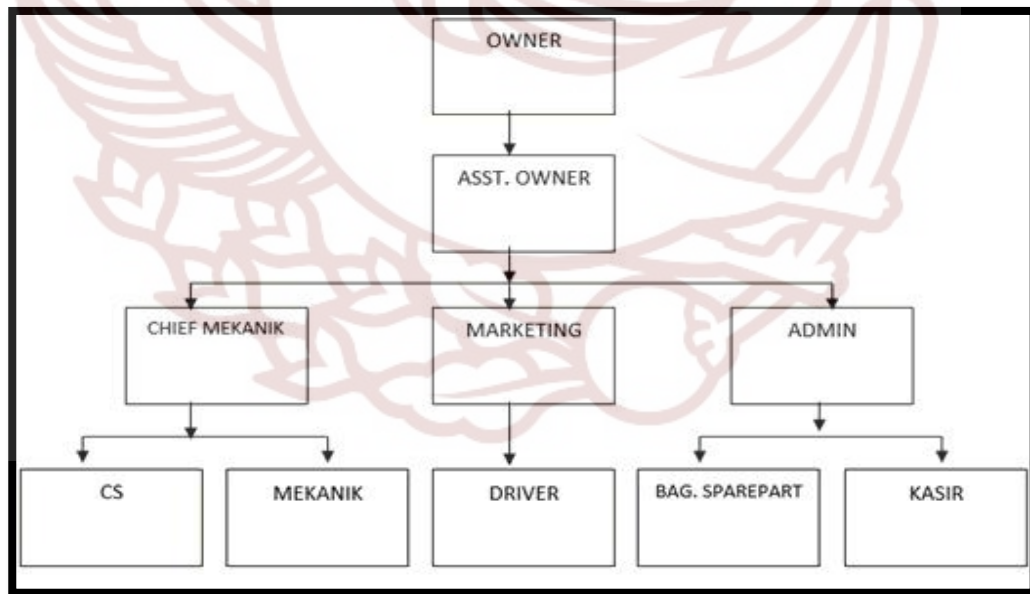
Legenda :

1. Ruko-ruko
2. Bank Mandiri
3. Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kab. Blitar
4. Dealer Yamaha
5. SMPN 1 Blitar
6. Kodim Brawijaya
7. Lokasi Perencanaan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar
8. Bank BRI
9. Bank Danamon

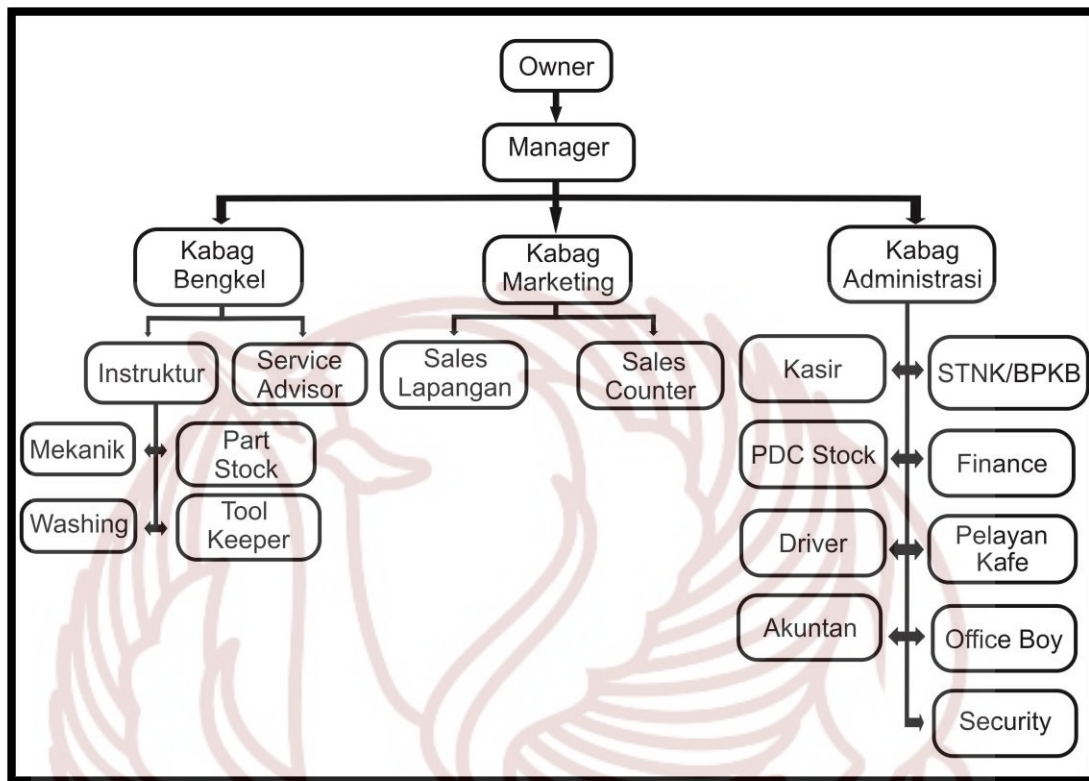
3. Struktur Organisasi Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar

Struktur organisasi merupakan penegasan akan susunan kerangka yang menunjukkan saling hubungan atau tata kerja antara bagian-bagian atau sub bagian yang ada dalam suatu unit kerja, sehingga setiap bagian atau sub bagian mengetahui secara jelas apa yang menjadi bidang tugas, kewenangan dan tanggung jawabnya. Demikian pula kepada siapa bagian bertanggung jawabkan aktivitas yang dilakukannya.

Perancangan Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar ini merupakan jasa pelayanan milik swasta. Berikut ini merupakan bagan struktur organisasi didalam Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar.



Skema 02. Struktur Organisasi Dealer Kawasaki di Blitar
(Sumber : data observasi 10 februari 2016)



Skema 03. Struktur Organisasi Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar
(Sumber : diadopsi dari Dealer Kawasaki di blitar)

Dalam struktur organisasi, semua bagian perusahaan memiliki tugas dan peran masing-masing guna mempermudah dalam menjalankan perusahaan, tugas tersebut antara lain :

a. Owner

1. Bertanggung jawab penuh dalam mengkoordinir dan mengendalikan seluruh kegiatan.
2. Bertanggung jawab atas tercapainya tujuan perusahaan secara keseluruhan.

3. Mendelegasikan wewenang dan tanggung jawab kepada masing-masing bagian sesuai bidangnya.
4. Menilai dan menyetujui serta merekomendasikan semua kegiatan.
5. Mengesahkan laporan keuangan setiap akhir tahun.

b. Manager

1. Menerima wewenang dari owner untuk mengontrol jalannya kegiatan setiap harinya.
2. Memantau kelancaran operasional dalam penjualan, pemesanan, gudang dan pengiriman.
3. Mengevaluasi setiap laporan-laporan yang dihasilkan dari kegiatan operasional.
4. Menyampaikan laporan bulanan kepada Owner.
5. Merencanakan dan mengawasi kegiatan penjualan unit, *sparepart* dan lain-lain.
6. Menentukan strategi memajukan perusahaan.

c. Kepala Bagian Bengkel

1. Bertugas sebagai koordinator bengkel.
2. Mengawasi pelaksanaan di departemen *service*.
3. Mengkoordinir semua kegiatan yang terkait dengan *service*.
4. Bertanggung jawab atas perkembangan bengkel.
5. Pembinaan dan pengembangan personil bengkel
6. Mengevaluasi pelaksanaan sistem dan prosedur bengkel.

7. Mengontrol *stock* gudang bengkel (part) sesuai dengan target *service*.
8. Memantau pengelolaan limbah padat, cair, dan gas di bengkel.
9. Menegur, mengarahkan dan memberikan penghargaan dan hukuman kepada karyawan bawahannya.
10. Mengusulkan promosi, transfer, demosi, training atau melakukan PHK karyawan bawahannya.

d. Instruktur

1. Mengembangkan teknik *skill* dari mekanik dan *service advisor* melalui pelaksanaan training di bengkel sesuai dengan perencanaan dan kebutuhan yang ada untuk meningkatkan mutu pelayanan bengkel.
2. Menganalisa dan mengontrol kebutuhan peralatan dan suku cadang.
3. Membantu personil bengkel dalam menangani masalah di bengkel.
4. Menganalisa pekerjaan *jop return* karyawan.
5. Membantu kepala bengkel dalam hal kesehatan dan keselamatan kerja bawahan.
6. Membuat jadwal dan mengadakan training di bengkel.
7. Merencanakan dan mengirim mekanik ke kantor pusat sesuai perjanjian dengan kantor pusat.
8. Mengusulkan penambahan dan perbaikan peralatan bengkel.

e. Service Advisor

1. Bertanggung jawab melayani kebutuhan pelanggan yang datang dan keluar bengkel dengan mendengarkan, menganalisa, dan menjelaskan tentang

kerusakan kendaraan, membuat surat perintah kerja bengkel dan estimasi waktu serta biaya untuk mencapai kepuasan pelanggan, serta menjaga kerapian data-data kendaraan pelanggan.

2. Melayani pelanggan, yaitu menganalisa kerusakan dan memeriksa kendaraan, serta menjelaskan hasil kerusakan kepada pelanggan.
3. Menjelaskan kepada pelanggan mengenai biaya dan waktu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan perbaikan.
4. Memasukkan data keluhan pelanggan mengenai kondisi kendaraan pelanggan ke computer.
5. Membuat perintah kerja bengkel.
6. Membuat penawaran dari pekerjaan perbaikan kendaraan atau estimasi biaya dan waktu perbaikan kepada pelanggan.
7. Menginformasikan kepada pelanggan jika ada kerusakan tambahan.
8. Memeriksa kendaraan yang telah diperbaiki, apakah sesuai dengan perintah kerja bengkel.
9. Melakukan test *drive* dan memeriksa keberadaan *part* didalam kendaraan.
10. Menyerahkan kembali kendaraan pada pelanggan dalam keadaan bersih berikut *part* bekas sesuai dengan form periksa kendaraan.
11. Melakukan estimasi biaya perbaikan dan waktu perbaikan
12. Menentukan harga dan diskon pada *customer* untuk perbaikan kendaraan sesuai standart yang telah ditentukan.
13. Memutuskan kendaraan boleh keluar atau tidak setelah diperbaiki.

f. Mekanik

1. Mengerjakan perbaikan atau perawatan kendaraan sesuai perintah yang ada pada perintah kerja bengkel.
2. Mencatat pekerjaan yang dilakukan di kolom perintah kerja bengkel dan mencatat waktu kerja (waktu mulai dan waktu penyelesaian pekerjaan) pada kertas untuk membuat laporan pekerjaan setiap mekanik.
3. Menginformasikan kerusakan diluar yang ditemukan diluar perintah kerja bengkel.
4. Memelihara peralatan kerja, menjaga kerapian dan kebersihan tempat kerjanya.

g. Tool Keeper

1. Melayani para mekanik yang memerlukan alat dengan baik dan cepat.
2. Menjaga kebersihan ruang alat menata ruangan alat sedemikian rupa sehingga mempermudah peminjaman alat.
3. Membersihkan dan memeriksa kembali alat yang telah dikembalikan oleh mekanik.

h. Part Stock

1. Menjaga ketersediaan bahan material dan oli yang dibutuhkan mekanik
2. Memberikan bahan yang dibutuhkan kepada mekanik sesuai dengan perintah yang ditulis oleh perintah kerja bengkel.
3. Membuat permintaan pembelian bahan, surat penerimaan gudang, dan bukti pencatatan hutang persediaan yang ada di gudang.

i. *Washing*

1. Tugas dan wewenang dari *washing* adalah mencuci motor baru maupun motor yang sudah selesai di *service*.
2. Membuat laporan tentang jumlah motor yang telah dicuci
3. Ikut menjaga kebersihan bengkel
4. Meminta persediaan kelengkapan kepada *part stock* cuci motor jika persediaan habis.

j. Kepala Bagian Marketing

1. Berupaya melakukan penjualan sebanyak-banyak nya.
2. Bertanggung jawab terhadap image produk dan nama baik perusahaan.
3. Menjaga hubungan baik dan sehat dengan *customer*.
4. Menjaga mutu pelayanan kepada *customer*.
5. Memenuhi pesanan *customer* dengan baik, tepat waktu dan sesuai dengan yang dipesan.
6. Melaporkan laporan penjualan unit setiap bulannya.

k. *Sales Counter*

1. Melayani konsumen yang akan membeli motor dengan cara langsung datang ke *dealer*.
2. Menjawab telepon yang masuk (memberikan harga dan penjelasan tentang barang-barang yang dijual)
3. Mencari *customer* baru dengan cara *online*.

4. Membuat laporan penjualan harian, mingguan, bulanan mengenai penjualan yang dilakukan.

1. *Sales Lapangan*

1. Memasarkan produk kepada masyarakat dengan langsung turun ke lapangan.
2. Melakukan penagihan, pada kasus lain ada perusahaan yang menempatkan tenaga kerja dengan job melakukan penagihan. Dalam hal ini, Untuk keadaan normal seorang sales tidak melakukan kegiatan penagihan. Hal ini dilakukan agar kerja sales bisa lebih konsentrasi kepasar dan dari sisi perusahaan ini dilakukan dalam hubungannya dengan pengendalian piutang.
3. Mencari dan mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan produk pesaing, hal ini dilakukan untuk mengetahui beberapa hal seperti, perubahan harga pesaing, model produk dari pesaing, corak atau warna yang laris dari produk pesaing dan ini perlu dilakukan oleh seorang sales sebagai masukan pada bagian dikantor. Seperti bagian produksi serta kepemimpinan langsung sales.
4. Mencari, mengamati dan mengumpulkan informasi tentang apa saja yang dilakukan pesaing untuk produk yang sama..
5. Mencari dan mengumpulkan informasi tentang produk yang dijual, hal untuk mengetahui seberapa jauh dan kuatnya produk dalam bersaing dipasaran. Ini bisa dipakai menejemen dalam pengambilan kebijakan dipasar. Seperti kebijakan retur, tempo pembayaran dan kebijakan *even* diskon.

6. Melakukan pengembangan pasar atau *expansi* pasar untuk area atau daerah yang masih kosong untuk produk yang dijual. Ini bisa dilakukan dengan beberapa alasan, mungkin karena masih ada Kota yang produknya belum masuk ketoko atau guna mengganti toko lama yang karena suatu hal tapi sangat beralasan dan adil harus dicarikan pengganti.
7. Melakukan pantauan terhadap *counter* dan cara kerja pegawai, Hal ini dilakukan guna mengetahui kemampuan *counter* dalam menarik pengunjung serta hasil kerja pegawai.
8. Menjaga hubungan baik dengan relasi serta menjaga nama baik perusahaan tempat bekerja.

m. Kepala Bagian Administrasi

1. Bertanggung jawab atas semua kegiatan administrasi yang berlangsung termasuk laporan administrasi unit, laporan administrasi *service*, laporan administrasi kafe dan laporan administrasi aksesoris.
2. Bertanggung jawab kepada atasan (Owner) terhadap pelaksanaan administrasi (keuangan dan akuntansi)
3. Mengatur dan mengawasi keuangan dan akuntansi bengkel.

v. Kasir

1. Membuat laporan harian kas.
2. Menerima uang dari pelanggan sesuai dengan jumlah kuitansi yang sudah ditanda tangani yang berwenang.

3. Mentaati kebijakan perusahaan mengenai penerimaan dan pengeluaran uang kas.
4. Membuat bukti pengeluaran kas dan bank untuk pengeluaran uang kas atau bank setelah ditanda tangani oleh pihak yang berwenang.

n. STNK /BPKB

1. Tugas dan wewenang dari STNK/BPKB adalah mencatat administrasi yang berhubungan dengan penjualan, baik urusan faktur sampai BPKB jadi.
2. Mengurus membership KRP (*Kawasaki Rider Protection*) yaitu salah satu fasilitas layanan eksklusif jaminan perlindungan khususnya bagi konsumen sepeda motor Kawasaki.

o. PDC Stock

Tugas dan wewenang dari PDC *stock* adalah mencatat dan mengecek stok motor dari gudang motor sebelum diserahkan ke *customer*.

p. Finance

1. Memegang semua uang perusahaan baik itu uang kas maupun uang yang ada di bank, deposito dan investasi keuangan lainnya.
2. Mengontrol aktivitas keuangan dan transaksi keuangan.
3. Melakukan verifikasi tentang keabsahan dokumen
4. Menyiapkan dokumen penagihan kuitansi beserta kelengkapannya.

q. Akuntan

1. Mencatat, memeriksa dan melaporkan semua kegiatan transaksi yang ada kepada kepala administrasi

2. Membukukan semua aktifitas atau transaksi keuangan agar mudah untuk dipahami oleh atasan.
3. Membuat laporan akhir bulan dan akhir tahun yang terdiri atas neraca, laporan laba

r. *Driver*

Tugas dan wewenang dari *driver* adalah mengirimkan kendaraan baru kepada *customer*.

s. *Pelayan Kafe*

Tugas dan wewenang dari pelayan Kafe adalah melayani makanan ringan maupun minuman di ruang tunggu.

t. *Office Boy*

Tugas dan wewenang dari *office boy* adalah bertanggung jawab dalam hal kebersihan di bagian gedung utama (*showroom*, toilet, dan kantor).

u. *Security*

Tugas dan wewenang dari *security* adalah menjaga dan memelihara keamanan di lingkungan gedung.

Tabel 03. Jumlah pengelola Perancangan Interior
Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar

No.	Bagian	Jumlah
1.	<i>Owner</i>	1
2.	<i>Manager Owner</i>	1
3.	Kepala Bengkel	1

4.	Kepala Marketing	1
5.	Kepala Administrasi	1
6.	Instruktur	2
7.	Mekanik	10
8.	<i>Part Stock</i>	1
9.	<i>Tool Keeper</i>	1
10.	<i>Washing</i>	2
11.	<i>Service Advisor</i>	3
12.	<i>Sales Counter</i>	4
13.	Sales Lapangan	4
14.	Kasir	3
15.	Bagian STNK /BPKB	1
16.	<i>PDC Stock</i>	1
17.	<i>Finance</i>	1
18.	Akuntan	1
19.	<i>Driver</i>	1
20.	Pelayan Kafe	2
21.	<i>Office Boy</i>	4
22.	<i>Security</i>	2
Jumlah		48

4. Sistem Operasional

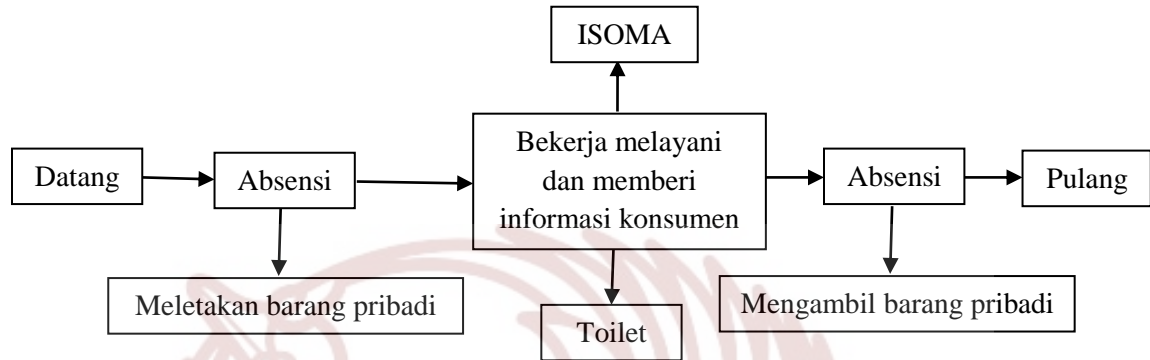
Perencanaan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar ini memiliki sistem operasional yaitu 7 hari dalam seminggu, yaitu senin, Selasa, Rabu, Kamis, Jumat, Sabtu dan Minggu, sedangkan waktu operasional adalah mulai jam 08.00 WIB sampai dengan 17.00 WIB pada hari Minggu buka jam 09.00 WIB sampai dengan 23.00 WIB dengan sistem pegawai dua *shift* khusus hari Minggu. Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar ini memiliki fasilitas, antara lain area *lobby*, area penjualan produk Kawasaki, area modifikasi, area kafe, area Kawasaki *shop*, area *display* mesin Kawasaki dan area negosiasi.

5. Aktivitas Dalam Ruang Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar

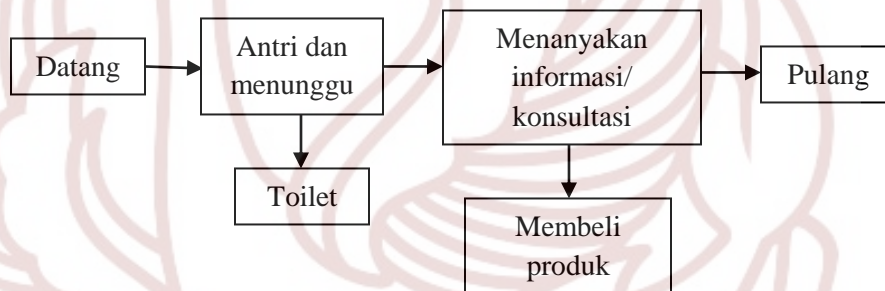
Perancangan desain interior menyangkut dengan aktivitas manusia, hal ini dikarenakan manusia menghabiskan sebagian hidupnya didalam ruangan³⁹. Berkaitan hal tersebut aktivitas dalam ruang merupakan hal utama yang perlu diketahui oleh seorang desainer untuk menentukan kebutuhan akan ruang untuk memudahkan para pengguna melakukan pekerjaannya.

³⁹ Pamuji suptandar, 1999. Hal : 13

a. Pola Aktivitas yang dilakukan di ruang *customer service* yaitu:

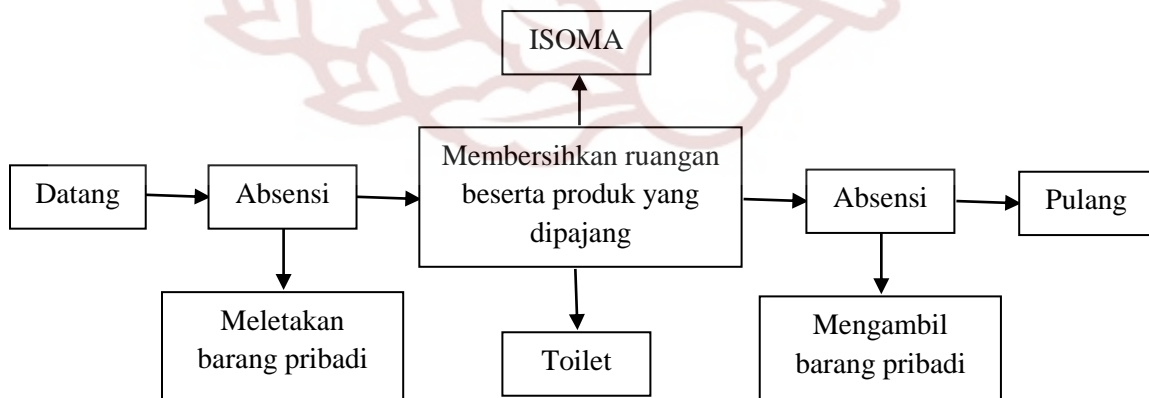


Skema 04. Pola aktivitas karyawan di ruang *customer service*
(Sumber: Hasil survei, penulis)

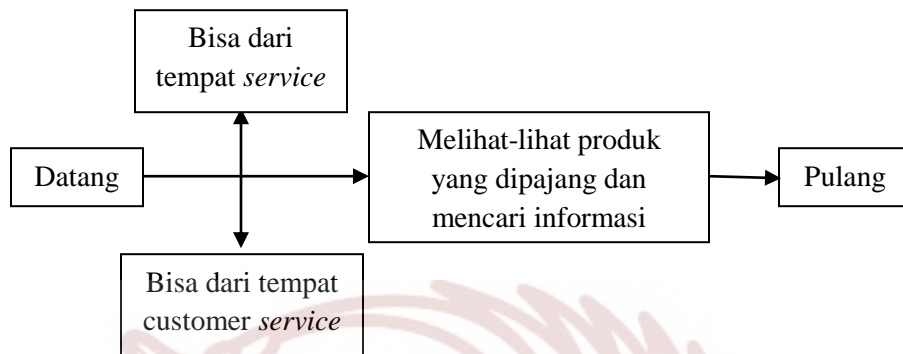


Skema 05. Pola aktivitas pengunjung di ruang *customer service*
(Sumber: Hasil survei, penulis)

b. Aktivitas yang dilakukan di dalam *showroom* utama yaitu:

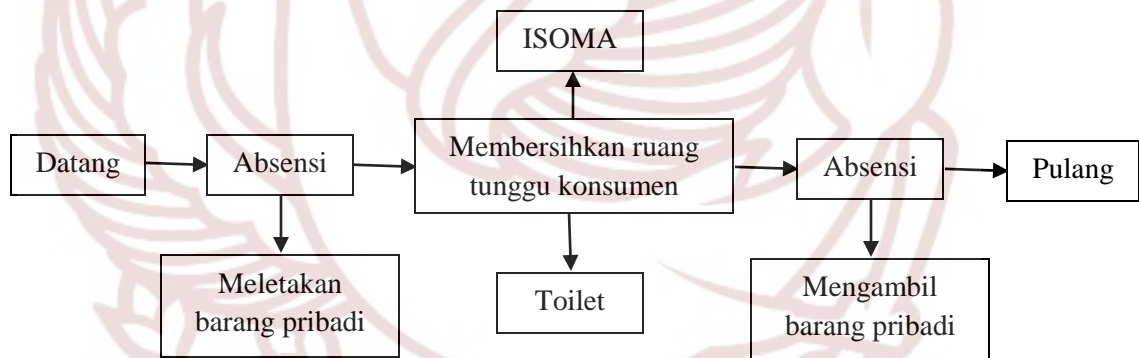


Skema 06. Pola aktivitas *cleaning service* di ruang *showroom* utama
(Sumber: Hasil survei, penulis)

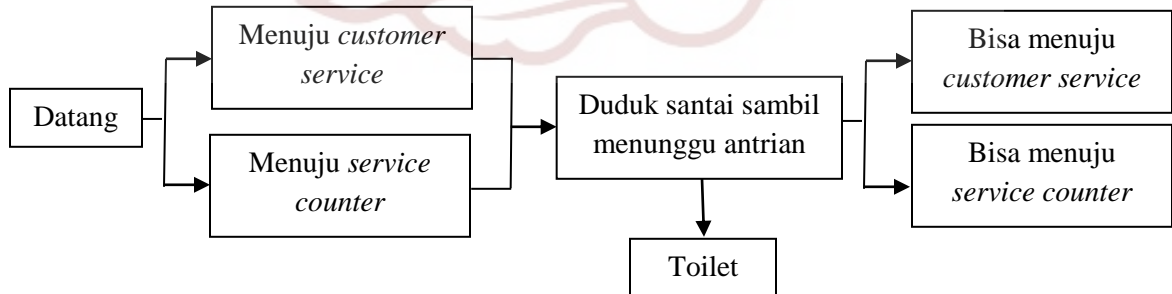


Skema 07. Pola aktivitas pengunjung di ruang *showroom* utama
(Sumber: Hasil survei, penulis)

- c. Aktivitas yang dilakukan di dalam ruang tunggu *customer service* maupun *service counter* yaitu:

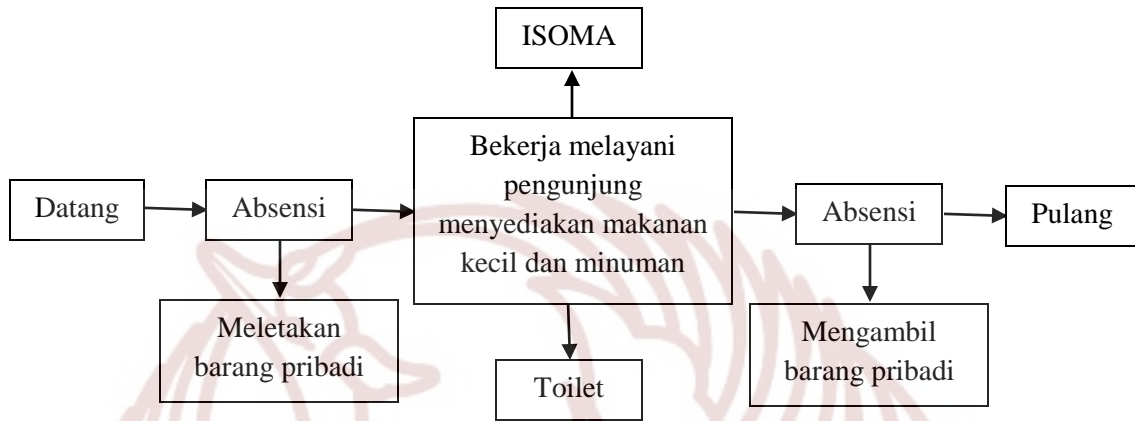


Skema 08. Pola aktivitas *cleaning service* di ruang ruang tunggu
(Sumber: Hasil survei, penulis)



Skema 09. Pola aktivitas pengunjung di ruang ruang tunggu
(Sumber: Hasil survei, penulis)

d. Aktivitas yang dilakukan di dalam *mini bar* yaitu:

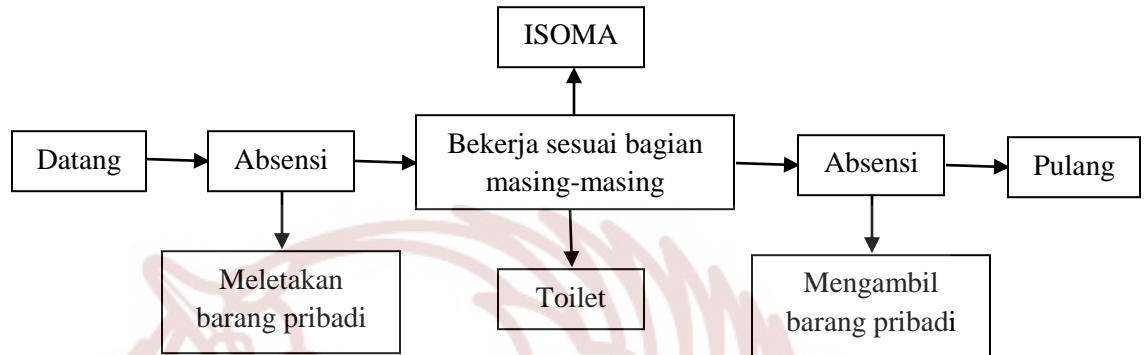


Skema 10. Pola aktivitas karyawan kafe
(Sumber: Hasil survei, penulis)

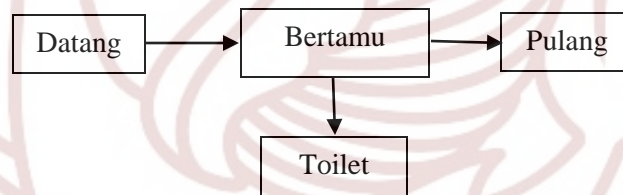


Skema 11. Pola aktivitas pengunjung kafe
(Sumber: Hasil survei, penulis)

e. Aktivitas yang dilakukan karyawan di ruang kantor yaitu:

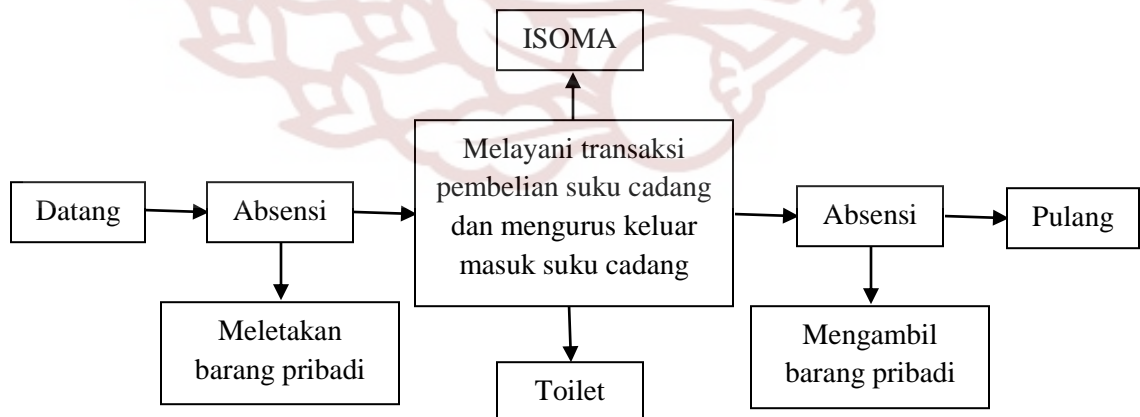


Skema 12. Pola aktivitas karyawan di ruang kantor
(Sumber: Hasil survei, penulis)

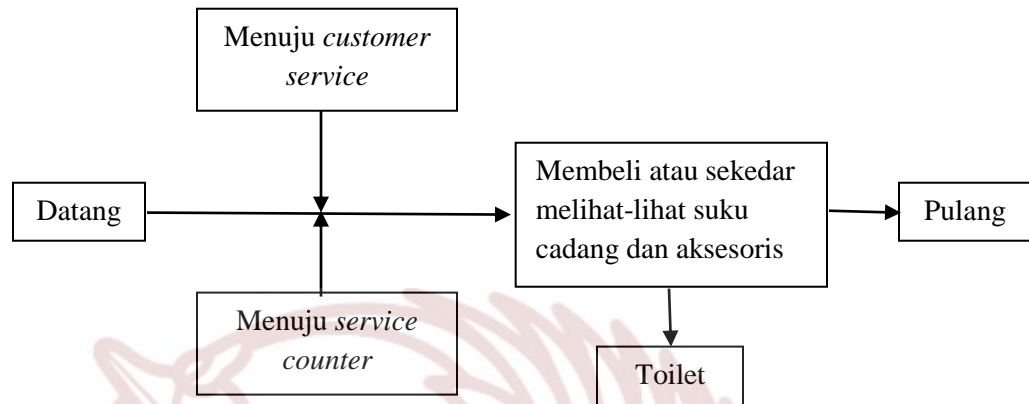


Skema 13. Pola aktivitas pengunjung di ruang kantor
(Sumber: Hasil survei, penulis)

f. Aktivitas yang dilakukan di ruang aksesoris yaitu:

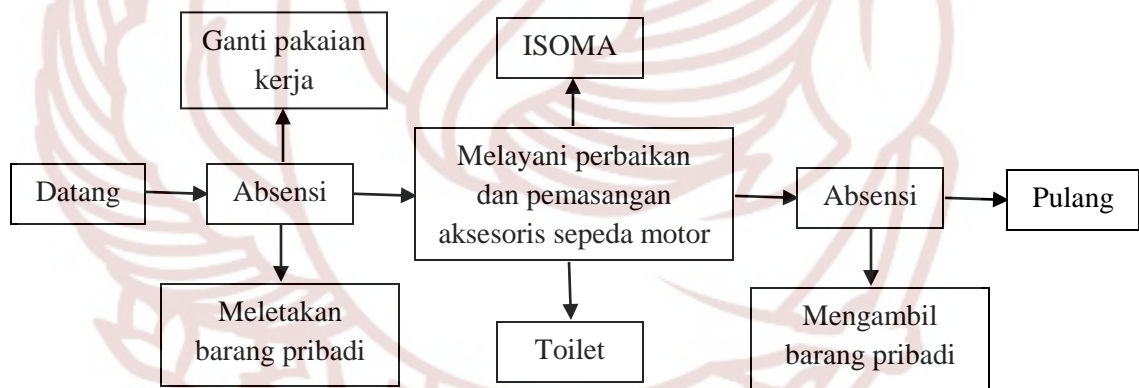


Skema 14. Pola aktivitas karyawan di ruang Kawasaki Shop
(Sumber: Hasil survei, penulis)

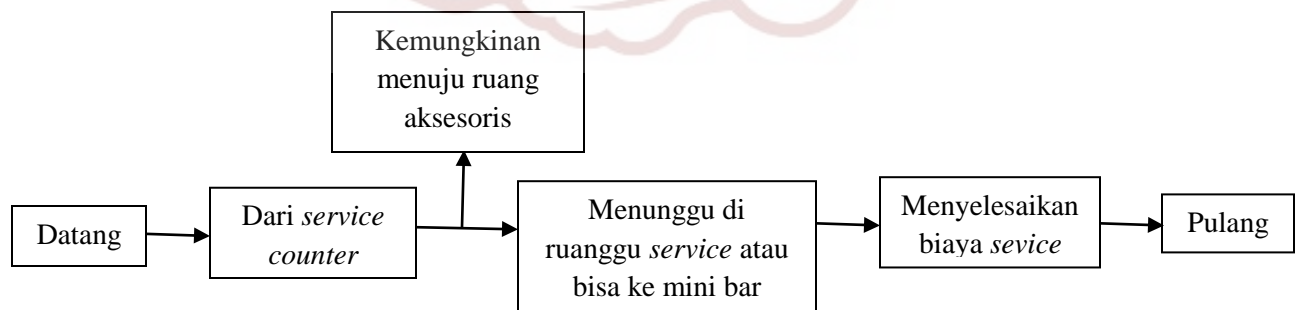


Skema 15. Pola aktivitas pengunjung di ruang Kawasaki Shop
(Sumber: Hasil survei, penulis)

g. Aktiftas yang dilakukan karyawan di ruang bengkel/ *spearpart* yaitu:



Skema 16. Pola aktivitas karyawan di ruang bengkel
(Sumber: Hasil survei, penulis)



Skema 17. Pola aktivitas pengunjung di ruang bengkel
(Sumber: Hasil survei, penulis)

6. Aktivitas Kebutuhan Ruang dan Perabot Perancangan Interior Kawasaki

Shop dan Kafé di Blitar

Tujuan utama dari perancangan desain interior adalah bagaimana menciptakan suasana dan fungsi dari suatu bangunan yang mampu memenuhi kebutuhan fisik dan emosional bagi pemakai atau penghuni secara maksimal.⁴⁰ Seorang desainer harus peka terhadap siapa penghuni dan untuk apa ruangan tersebut. Pada dasarnya kebutuhan ruang dapat ditentukan dari aktivitas yang terjadi didalamnya. Pengguna dalam Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar ini adalah pengelola, karyawan, dan juga pengunjung. Desainer sangat berperan dalam menentukan kebutuhan ruang dan isinya berdasarkan aktivitas pengguna didalamnya, antara lain:

Tabel 04. Kebutuhan Ruang dan Perabot

JABATAN	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG	ISIAN RUANG
Owner	a. Bertanggung jawab penuh dalam mengkoordinir dan mengendalikan seluruh kegiatan b. Memeriksa laporan pertanggung jawaban dari pegawai c. Bertemu tamu d. Rapat dengan pegawai	a. Ruang pimpinan b. Ruang rapat c. Toilet	a. Meja kerja b. Kursi kerja c. Rak dan almari arsip d. Meja rapat e. Kursi rapat f. Almari penyimpanan g. <i>Washtafel</i> h. <i>Closet</i>
Manager	a. Menerima wewenang dari owner untuk mengontrol jalannya kegiatan setiap harinya	a. Ruang kerja. b. Ruang rapat. c. Toilet	a. Meja kerja b. Kursi kerja c. Rak dan almari arsip

⁴⁰ Suptandar, Pamudji, 1999, 38.

	b. Memantau kinerja pegawai c. Memeriksa laporan pertanggung jawaban dari pegawai d. Rapat e. Istirahat		d. Meja rapat e. Kursi rapat f. <i>Washtafel</i> g. <i>Closet</i>
Kepala Bengkel	a. Mengkoordinir seluruh kegiatan bengkel b. Memantau kinerja mekanik dan bertanggung jawab atas perkembangan bengkel c. Rapat d. Istirahat.	a. Ruang kerja b. Ruang tamu c. Bengkel d. Toilet	a. Meja kerja b. Kursi c. Rak dan almari arsip d. <i>Washtafel</i> e. <i>Closet</i>
Kepala Marketing	a. Memantau kinerja bawahan b. Memeriksa laporan pertanggung jawaban dari bawahan. c. Rapat d. Istirahat.	a. Ruang kerja. b. Ruang tamu. c. Bengkel d. Toilet.	a. Meja kerja b. Kursi c. Rak dan almari arsip d. <i>Washtafel</i> e. <i>Closet</i>
Kepala Administrasi	a. Memantau kinerja bawahan. b. Memeriksa laporan pertanggung jawaban dari bawahan. c. Rapat d. Istirahat.	a. Ruang kerja. b. Ruang tamu. c. Bengkel d. Toilet	a. Meja kerja b. Kursi c. Rak dan almari arsip d. <i>Washtafel</i> e. <i>Closet</i>
Instruktur	a. Memantau kinerja dan memberi arahan pada mekanik b. Terjun langsung dengan mekanik c. Istirahat	a. Ruang kerja. b. Bengkel c. Toilet.	a. Meja kerja b. Kursi c. Rak dan almari arsip d. <i>Washtafel</i> e. <i>Closet</i>
Mekanik	a. Memperbaiki motor pengunjug yang di service b. Memenuhi keinginan <i>customer</i> c. Modifikasi d. Istirahat	a. Bengkel b. Ruang modifikasi c. Ruang istirahat. d. Loker	a. Rak perlengkapan bengkel b. Loker c. <i>Washtafel</i> d. <i>Closet</i>

Part stock	a. Mengecek dan mencatat semua yang berurusan dengan stock onderdil dan aksesoris motor b. Istirahat.	a. Gudang Stock b. Ruang istirahat. c. Toilet.	a. Rak penyimpanan onderdil b. Almari arsip c. <i>Washtafel</i> d. <i>Closet</i>
Tool Keeper	a. Mengecek, merapikan perlengkapan peralatan service b. Istirahat.	a. Bengkel. b. Ruang istirahat. c. Loker d. Toilet.	a. Rak perlengkapan bengkel b. Loker c. <i>Washtafel</i> d. <i>Closet</i>
Washing	a. Bekerja mencuci motor b. Istirahat	a. Area cuci motor b. Ruang istirahat. c. Loker d. Toilet.	a. Rak perlengkapan cuci motor b. Loker c. <i>Washtafel</i> d. <i>Closet</i>
Service Advisor	a. Bekerja mencatat keluhan terhadap motor pelanggan yang akan diservice. b. Istirahat	a. Ruang kerja. b. Toilet c. Ruang istirahat.	a. Meja kerja b. Kursi c. Rak dan almari arsip d. <i>Washtafel</i> e. <i>Closet</i>
Sales Counter	a. Bekerja melayani konsumen dan menawarkan produk b. Istirahat	a. Ruang kerja. b. Ruang istirahat. c. Toilet	a. Meja kerja b. Kursi c. Rak dan almari arsip d. <i>Washtafel</i> e. <i>Closet</i>
Sales lapangan	a. Bekerja melayani konsumen dan menawarkan produk b. Istirahat		a. Meja kerja b. Kursi c. <i>Washtafel</i> d. <i>Closet</i>
Kasir	a. Menerima pembayaran dari konsumen b. Istirahat	a. Ruang kerja. b. Ruang istirahat. c. Toilet	a. Meja kerja b. Kursi c. Sofa d. Rak dan almari arsip

Bagian STNK /BPKB	a.Mengurusi pembuatan STNK dan BPKB b.Istirahat	a. Ruang kerja. b. Ruang istirahat. c. Toilet	a. Meja kerja b. Kursi c. Sofa d. Rak dan almari arsip e. <i>Washtafel</i> f. <i>Closet</i>
PDC Stock	a. Mengecek stock motor dan mengecek kelengkapan motor yang akan di kirim ke konsumen. b. Istirahat	a. Ruang kerja. b. Ruang istirahat. c. Toilet	a. Meja kerja b. Kursi c. Sofa d. Rak dan almari arsip e. <i>Washtafel</i> f. <i>Closet</i>
Finance	a.Memegang semua uang perusahaan baik itu uang kas maupun yang ada di bank b.Mengontrol aktivitas keuangan c.Menyiapkan kwitansi penagihan	a. Ruang kerja. b. Ruang istirahat. c. Toilet	a. Meja kerja b. Kursi c. Sofa d. Rak dan almari arsip e. <i>Washtafel</i> f. <i>Closet</i>
Driver	a.Mengantarkan motor pesanan konsumen b.Istirahat	a. Ruang istirahat. b. Toilet	a. Sofa b. <i>Washtafel</i> c. <i>Closet</i>
Pelayan Kafe	a. Menyiapkan makanan, minuman dan mengantarkannya b. Istirahat	a. Ruang tunggu <i>service</i> b. loker c. Toilet	a. Kerja b. Meja saji c. Loker
Office Boy	a. Bekerja membersihkan area dealer serta melayani pegawai dan karyawan b. Istirahat	a. Ruang b. Gudang c. Mushola d. Toilet. e. Loker	a. Rak alat kebersihan b. Kitchen set c. Almari penyimpanan d. <i>Washtafel</i> <i>Closet</i>
Security	a. Bekerja menjaga dan memelihara keamanan lingkungan	a. Ruang security b. Toilet.	a. Meja security b. Almari penyimpanan

	b. Istirahat		c. <i>Washtafel</i> d. <i>Closet</i>
Pengunjung	a. Menanyakan informasi produk b. Melakukan pembelian produk c. Menyervis sepeda motor d. Menunggu saat antri di <i>service counter</i> ataupun di <i>customer service</i> e. Bertamu f. Melihat-lihat produk g. membeli peralatan suku cadang sepeda motor f. Berkunjung ke kafe	a. Showroom b. Ruang tunggu c. Toilet.	a. Kursi b. Sofa c. <i>Washtafel</i> d. <i>Closet</i>

Tabel diatas dapat disimpulkan bahwa Kawasaki *Shop* dan kafe ini membutuhkan ruangan yang sesuai dengan kebutuhan dan aktivitas pengguna didalamnya, ruangan yang dibutuhkan antara lain:

a. Ruang Publik :

- 1) Area *Lobby*
- 2) Area Penjualan Produk Kawasaki
- 3) Area Kawasaki *Shop*
- 4) Area Kafe

b. Semi Publik :

- 1) Bengkel
- 2) Ruang tunggu Modifikasi

c. Privat : Kantor

d. Servis

- 1) Toilet
- 2) Mushola

7. Besaran Ruang

Menghitung besaran ruang untuk mengetahui jumlah daya tampung sebuah ruangan terhadap aktivitas pengguna yaitu pengelola, pengunjung, pengisi ruang dan sirkulasi pada Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar.

Tabel 05. Massa Bangunan

Area Perancangan Interior	Luas Area (m ²)	Jumlah
Luas Lahan	3370 m ²	4135 m ²
Luas Bangunan	765 m ²	

Tabel 06. Besaran Ruang

Ruang	Keterangan			Luas
Lobi 24 m ²	Pengelola : Standar : 0,8 m ² /orang termasuk meja dan kursi Jumlah staf 2 orang/hari Luasan manusia : 4 orang x 0,8 m ² = 3,2 m² Pengunjung : Standar : 0,8 m ² /orang Perkiraan 5-10 pengunjung/hari Luasan manusia : 10 orang x 0,8 m ² = 8 m²			16,8 m²
	Perabot	Jml	Luas	
	Meja resepsionis	1	1 x (3 m x 0,6 m) = 1,8 m ²	
	Kursi kerja	2	2 x (0,4 m x 0,5 m) = 0,4 m ²	
	Luasan perabot		= 2,2 m²	
	Toleransi Aktivitas : 2,2 + 11,2 = 13,4 x 20% = 2,68 m²			

<div>Area Kawasaki Shop</div> <div>100 m²</div>	Pengelola : Standar : 0,8 m ² /orang Jumlah staf 5 orang/hari Luasan manusia : 5 orang x 0,8 m ² = 4 m²			<div>92,4 m²</div>
	Pengunjung : Standar : 0,8 m ² /orang Perkiraan 5-50 pengunjung/hari Luasan manusia : 50 orang x 0,8 m ² = 40 m²			
	Perabot	Jml	Luas	
	Rak pajang 1	234	234 x (0,3 m x 0,3 m) = 21 m ²	
	Rak pajang 2	16	16 x (1 m x 0,75 m) = 12 m ²	
	Luasan perabot		= 33 m²	
Toleransi Aktivitas : 44 + 33 = 77 x 20% = 15,4 m²				
<div>Area Display Motor Kawasaki</div> <div>169 m²</div>	Pengelola : Standar : 0,8 m ² /orang Jumlah staf 8 orang/hari Luasan manusia : 8 orang x 0,8 m ² = 6,4 m²			<div>132,4 m²</div>
	Pengunjung : Standar : 0,8 m ² /orang Perkiraan 50-100 pengunjung/hari Luasan manusia : 100 orang x 0,8 m ² = 80 m²			
	Perabot	Jml	Luas	
	Area Pajang 1	11	11 x (0,4 m x 0,38 m) = 1,6 m ²	
	Area Pajang 2	22	22 x (0,4 m x 0,45 m) = 7,5 m ²	
	Area Pajang 3	12	12 x (0,5 m x 0,5 m) = 3 m ²	
	Area Pajang 1	4	4 x (1,44 m x 0,84 m) = 4,8 m ²	
	Area Pajang 2	3	3 x (0,75 m x 0,84 m) = 1,8 m ²	
	Area Pajang 3	3	3 x 1,77 m = 5,3 m ²	
	Luasan perabot		= 24 m²	
	Toleransi aktivitas : 86,4 + 24 = 110 x 20% = 22 m²			

Area Kafe 1 lantai 2 192m ²	Pengelola : Standar : 0,8 m ² /orang Jumlah staf 8 orang/hari Luasan manusia : 8 orang x 0,8 m ² = 6,4 m² Pengunjung : Standar : 0,9 m ² /orang Perkiraan 50-100 pengunjung/hari Luasan manusia : 100 orang x 0,9 m ² = 90 m²			185 m ²
	Perabot	Jml	Luas	
	Kursi 1	6	6 x (0,4 m x 0,38 m) = 0,9 m ²	
	Kursi 2	54	54 x (0,4 m x 0,45 m) = 9,7 m ²	
	Kursi 3	12	12 x (0,5 m x 0,5 m) = 3 m ²	
	Kursi 4	8	8 x (2, m x 0,75 m) = 12 m ²	
	Meja 1	1	1 x (5,5 m x 0,4 m) = 2,2 m ²	
	Meja 2	21	21 x (1,44 m x 0,84 m) = 25,4 m ²	
	Meja 3	3	3 x 1,77 m = 5,3 m ²	
Luasan perabot		= 58,5 m²		
Toleransi aktivitas : 96,4 + 58,5 = 152,9 x 20% = 30,58 m²				
Smoking Area 22 m ²	Pengelola : Standar : 0,8 m ² /orang Jumlah staf 2 orang/hari Luasan manusia : 2 orang x 0,8 m ² = 1,6 m² Pengunjung : Standar : 0,8 m ² /orang Perkiraan 8 pengunjung/hari Luasan manusia : 8 orang x 0,8 m ² = 6,4 m²			13,5 m ²
	Perabot	Jml	Luas	
	Kursi	8	8 x (0,4 m x 0,45 m) = 1,4 m ²	
	Meja	1	1 x 1,87m = 1,87 m ²	
	Luasan perabot		= 3,27 m²	
	Toleransi aktivitas : 8 + 3,27 = 11,27 x 20% = 2,2 m²			
Area modifikasi 28 m ²	Pengelola : Standar : 0,8 m ² /orang Jumlah staf 2 orang/hari Luasan manusia : 2 orang x 0,8 m ² = 1,6 m² Pengunjung : Standar : 0,8 m ² /orang Perkiraan 12 pengunjung/hari Luasan manusia : 12 orang x 0,8 m ² = 10,8 m²			22,6 m ²
	Perabot	Jml	Luas	
	Kursi 2	2	8 x (0,4 m x 0,45 m) = 1,44 m ²	
	Meja 2	2	1 x (2,9 m x 1,7 m) = 4,93 m ²	

	Luasan perabot	= 6,37 m ²		
	Toleransi aktivitas : 12,4 + 6,37 = 18,8 x 20% = 3,8 m ²			
Area Multifungsi 34 m ²	Pengelola : Standar : 0,8 m ² /orang Jumlah staf 2 orang/hari Luasan manusia : 2 orang x 0,8 m ² = 3,6 m ² Pengunjung : Standar : 0,8 m ² /orang Perkiraan 20 pengunjung/hari Luasan manusia : 15 orang x 0,8 m ² = 12 m ²			29,5 m ²
	Perabot	Jml	Luas	
	Kursi	12	12 x (0,4 m x 0,45 m) = 2,16 m ²	
	Meja	1	1 x (4.32 m x 1.62 m) = 6,9 m ²	
	Luasan perabot		= 9 m ²	
	Toleransi aktivitas : 15,6 + 9 = 24,6 x 20% = 4,9 m ²			
Dapur utama 32 m ²	Pengelola : Standar : 0,8 m ² /orang Jumlah staf 10 orang/hari Luasan manusia : 10 orang x 0,8 m ² = 8 m ²			28.4 m ²
	Perabot	Jml	Luas	
	Meja kerja 1	1	1 x (0,7 m x 1,7 m) = 1,19 m ²	
	Meja kerja 2	1	1 x (2,6 mx 0,7 m) = 1,82 m ²	
	Meja kerja 3	1	1 x (2,5 m x 0,7 m) = 1,75 m ²	
	Meja kerja 4	1	1 x (4,6 m x 0,7 m) = 3,22 m ²	
	Meja kerja 5	1	1 x (2,3 m x 0,7 m) = 1,61 m ²	
	Penggoreng	1	1 x (1,2 m x 0,78 m) = 0,9 m ²	
	Kompor	2	2 x (1,2 m x 0,74 m) = 1,7 m ²	
	Luasan perabot		= 11,2 m ²	
Toleransi aktivitas : 8 + 11,2 = 24,6 x 20% = 3,84 m ²				
Ruang manajer 9 m ²	Pengelola : Standar : 0,8 m ² /orang Jumlah staf 3 orang/hari Luasan manusia : 3 orang x 0,8 m ² = 2,4 m ²			6,24 m ²
	Perabot	Jml	Luas	
	Meja kerja 1	1	1 x (1,9 m x 0,7 m) = 1,3 m ²	
	Credenza	1	1 x (2,7 m x 0,4 m) = 1 m ²	
	Kursi	3	3 x (0,4 m x 0,45 m) = 0,54 m ²	


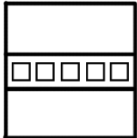
	Luasan perabot	= 2,84 m ²		
	Toleransi aktivitas : 2,4 + 2,84 = 5,24 x 20% = 1 m ²			
Ruang Rapat 14 m ²	Pengelola : Standar : 0,8 m ² /orang Jumlah staf 6 orang/hari Luasan manusia : 6 orang x 0,8 m ² = 4,8 m ²			10,6 m ²
	Perabot	Jml	Luas	
	Meja kerja	1	1 x (2,5 m x 0,85 m) = 2,1 m ²	
	Credenza	1	1 x (1,8 m x 0,6 m) = 1 m ²	
	Kursi	6	6 x (0,4 m x 0,45 m) = 1 m ²	
	Luasan perabot		= 4,1 m ²	
	Toleransi aktivitas : 4,8 + 4,1 = 8,9 x 20% = 1.78 m ²			
Ruang Kerja staf 13 m ²	Pengelola : Standar : 0,8 m ² /orang Jumlah staf 4 orang/hari Luasan manusia : 4 orang x 0,8 m ² = 3,2 m ²			9,6 m ²
	Perabot	Jml	Luas	
	Meja kerja	4	4 x (1,5 m x 0,56 m) = 3,36 m ²	
	Credenza	1	1 x (1,5 m x 0,5 m) = 0,75 m ²	
	Kursi	4	4 x (0,4 m x 0,45 m) = 0,72 m ²	
	Luasan perabot		= 4,83 m ²	
	Toleransi aktivitas : 3,2 + 4,83 = 8 x 20% = 1.6 m ²			
Ruang ganti staf 12 m ²	Pengelola : Standar : 0,8 m ² /orang Jumlah staf 5 orang/hari Luasan manusia : 5 orang x 0,8 m ² = 5 m ²			10,9 m ²
	Perabot	Jml	Luas	
	Lemari penyimpanan	3	3 x (2,2 m x 0,5 m) = 3,3 m ²	
	Kursi	1	2 x (1 m x 0,4 m) = 0,8 m ²	
	Luasan perabot		= 4,1 m ²	
	Toleransi aktivitas : 5 + 4,1 = 9,1 x 20% = 1,82 m ²			
Koridor kantor 28 m ²	Pengelola : Standar : 0,8 m ² /orang Jumlah staf 10 orang/hari Luasan manusia : 10 orang x 0,8 m ² = 8 m ²			11,9 m ²
	Perabot	Jml	Luas	
	Kursi	2	1 x (1,6 m x 0,6 m) = 1,9 m ²	
	Luasan perabot		= 1,9 m ²	




	Toleransi aktivitas : $8 + 1,9 = 9,9 \times 20\% = 1,98 \text{ m}^2$			
Area Servis	Nama ruang	Jm l	Luas	
	Toilet Pria	2	$= 2 \times 10 \text{ m}^2 = 20 \text{ m}^2$	
	Toilet Wanita	2	$= 2 \times 10 \text{ m}^2 = 20 \text{ m}^2$	
	Ruang musala	1	$= 4,2 \text{ m}^2$	
	Toilet dapur	1	$= 3,9 \text{ m}^2$	
	Toilet kantor	1	$= 3,5 \text{ m}^2$	
	Janitor	1	$= 1,1 \text{ m}^2$	
Jumlah Besaran Ruang				688,3 m²

8. Hubungan Antar Ruang Perancangan Interior Shop dan Kafe di Blitar

Merancang organisasi ruang untuk menentukan hubungan antar ruang perlu mempertimbangkan beberapa faktor, seperti: pengelompokan fungsi ruang, hirarki ruang, kebutuhan aktivitas, pencahayaan dan arah pandangan. Bentuk-bentuk organisasi ruang dapat dibedakan dengan organisasi ruang secara terpusat, *linear*, radial, kelompok, dan secara *grid*.

Tabel 07. Bentuk Organisasi Ruang

Terpusat 	<ul style="list-style-type: none"> - Sebuah ruang besar dan dominan sebagai pusat ruang-ruang di sekitarnya, - Ruang sekitar mempunyai bentuk, ukuran, dan fungsi sama dengan ruang lain, - Ruang sekitar berbeda satu dengan yang lain, baik bentuk, ukuran, maupun fungsi.
Linear 	<ul style="list-style-type: none"> - Merupakan deretan ruang-ruang, masing-masing dihubungkan dengan ruang lain yang sifatnya memanjang, - Masing-masing ruang dihubungkan secara langsung, - Ruang mempunyai bentuk dan ukuran berbeda, tapi yang berfungsi penting diletakkan pada deretan ruang.

<p>Radial</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Kombinasi dari organisasi yang terpusat dan linier, - Organisasi terpusat mengarah ke dalam sedangkan organisasi radial ke luar, - Lengan radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.
<p>Kelompok</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Organisasi ini merupakan pengulangan bentuk fungsi yang sama, tetapi komposisinya dari ruang-ruang yang berbeda ukuran, bentuk, dan fungsi, - Pembuatan sumbu membantu susunan organisasi.
<p>Grid</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Terdiri dari beberapa ruang yang posisi ruangnya tersusun dengan pola <i>grid</i> (3 dimensi), - Organisasi ruang membentuk hubungan antar ruang dari seluruh fungsi posisi dan sirkulasi. - Banyak dijumpai pada interior ruang perkantoran yang terdiri dari banyak divisi atau jabatan.

(Sumber: Pamuji Suptandar, 1999, hal. 112)

Literatur bentuk organisasi ruang di atas, Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar menggunakan organisasi ruang secara Radial, yaitu kombinasi dari organisasi terpusat dan linear. Organisasi terpusat mengarah ke dalam, sedangkan organisasi radial mengarah ke luar. Lengan radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang

Hubungan ruang Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar dapat dilihat pada bagan antar ruang di bawah ini :

Nama Ruang	Mushola Bengkel	Mushola Kantor	Mushola Pengunjung	Toilet Kafe	Toilet P. Showroom	Toilet Office Bengkel	Toilet Office Kantor	R. Gudang Kantor	R. Loker Bengkel	R. Loker Showroom	R. Rapat Bengkel	R. Rapat Kantor	R. Kabag. Administrasi	R. Kabag. Marketing	R. Kabag. Bengkel	R. Asst. Owner	R. Owner	R. Gudang Motor	Area Bengkel	Area Modifikasi	R. Tunggu Tamu	Area Service Advisor	Area C. Penjualan	Area Kafe/ R.tunggu	Area Aksesoris Shop	Area Showroom
Area Showroom	5	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	2	5	2	5	3	
Area Aksesoris Shop	5	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	4	5	4	5	3	
Area Kafe/ R.tunggu	5	5	3	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5				
Area C. Penjualan	5	5	2	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	1	4	4	2	5				
Area Service Advisor	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3					
R. Tunggu Tamu	5	4	2	5	2	5	3	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	1	5	5						
Area Modifikasi	3	5	5	5	3	5	5	3	5	1	5	5	5	3	5	5	5	5	2							
Area Bengkel	1	5	1	5	5	3	5	5	3	5	1	5	5	5	3	5	5	5								
R. Gudang Motor	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4									
R. Owner	5	2	5	5	4	5	2	3	5	1	5	2	1	1	5	1										
R. Manager	5	2	5	5	4	5	2	3	5	1	5	2	1	1	5											
R. Kabag. Bengkel	1	5	2	5	5	3	5	5	3	5	1	5	5	5												
R. Kabag. Marketing	5	2	5	5	4	5	2	3	5	1	5	2	1													
R. Kabag. Administrasi	5	2	5	5	4	5	2	3	5	1	5	2														
R. Rapat Kantor	5	2	5	5	4	5	2	3	5	5	5															
R. Rapat Bengkel	1	5	2	5	5	3	5	5	3	5																
R. Loker Showroom	5	2	5	5	4	5	2	3	3																	
R. Loker Bengkel	1	5	1	5	5	3	5	5																		
R. Gudang Kantor	5	2	5	5	4	5	2																			
Toilet Office Kantor	5	2	5	5	4	5																				
Toilet Office Bengkel	1	4	4	5	5																					
Toilet P. Showroom	5	4	5	5																						
Toilet Kafe	5	5	5																							
Mushola Pengunjung	5	4																								
Mushola Kantor	5																									
Mushola Bengkel																										

1=ADJOINING (berdampingan, diantaranya)
2=NEAR (dekat)
3=MEDIUM DISTANCE (jarak yang tidak terlampau jauh)
4=FARE (berjauhan)
5=NO CONTAC (tidak berhubungan)

Area Publik
Area Semi Publik
Area Privat
Area Servis

Skema 18. Pola Hubungan Antar Ruang

9. Grouping dan Zoning

Penentuan *grouping* dan *zoning* berdasarkan pada pertimbangan aktivitas dalam setiap ruangan. Pengelompokan ruang berdasarkan pemikiran tentang efektivitas dan produktivitas kegiatan. Pengelompokan area pada Perencanaan Interior Kawasaki Akasesoris Shop dan Kafe di Blitar akan dikelompokkan meliputi area privat, area publik, dan area servis.

Tabel 09. Klasifikasi *Grouping* dan *Zoning*

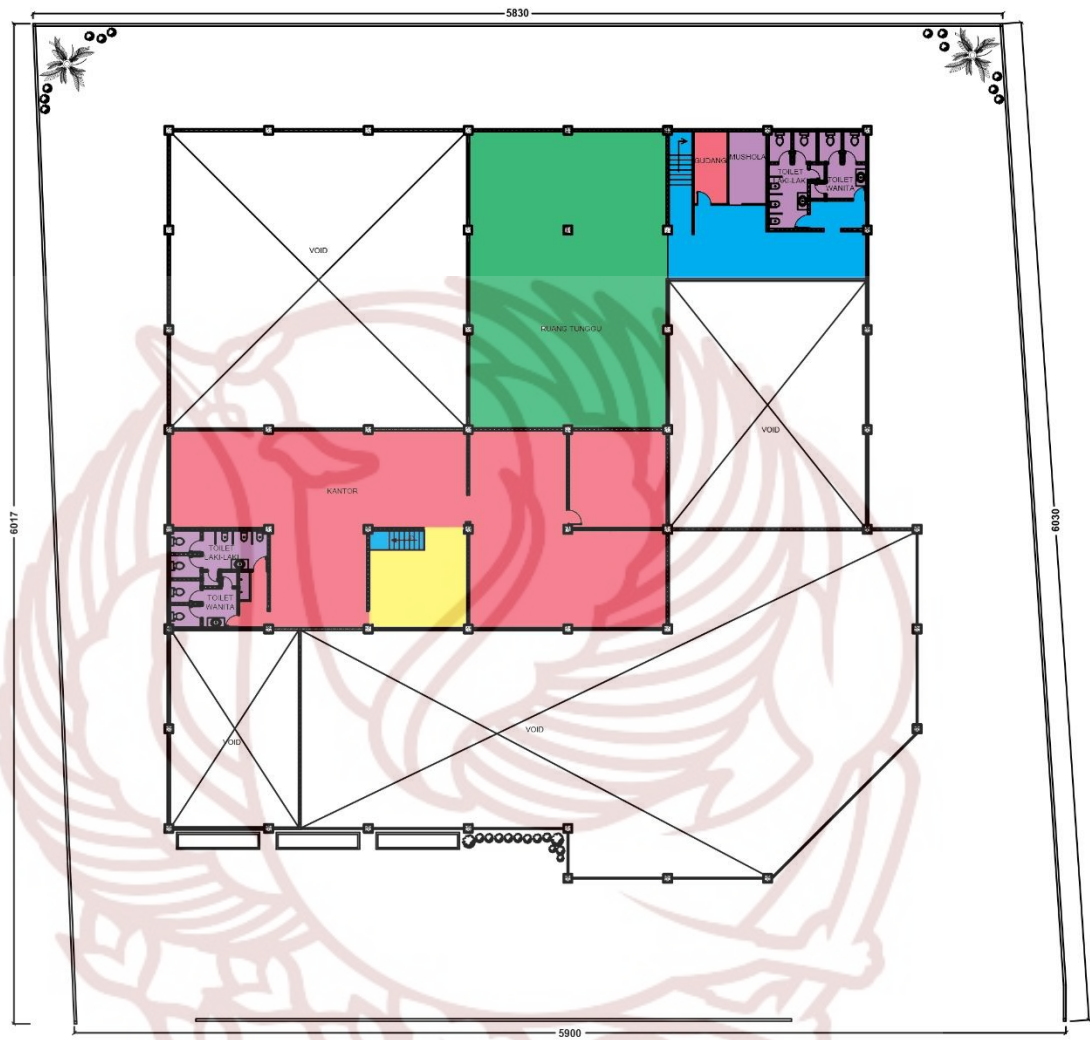
<p>Ruang Privat</p> <p>Pengelompokan ruang yang memiliki tingkat privasi yang tinggi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang <i>manager</i> - Ruang rapat - Ruang kerja staf - Ruang mekanikal elektrik
<p>Ruang Semi Publik</p> <p>Pengelompokan ruang yang memiliki aktivitas tidak langsung berhubungan dengan publik, hanya pengunjung tertentu yang dapat masuk ke dalam ruangan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang modifikasi - Ruang tunggu modifikasi
<p>Ruang Publik</p> <p>Pengelompokan ruang memiliki hubungan secara langsung antara pengelola dan pengunjung.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Area <i>Lobby</i> - Area Penjualan Produk Kawasaki - Area Kafe - Area Kawasaki Shop - Area Display Mesin Kawasaki - Area Negosiasi - <i>Lavatory</i> - Mushola
<p>Ruang Servis</p> <p>Pengelompokan ruang memiliki sifat pelayanan publik</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Area dapur, antara lain: area dapur Kafe, pencucian, dan penyimpanan bahan) - Toilet

Grouping dan *Zoning* pada denah terdapat dua alternatif. Berikut visualisasinya.

Alternatif 1

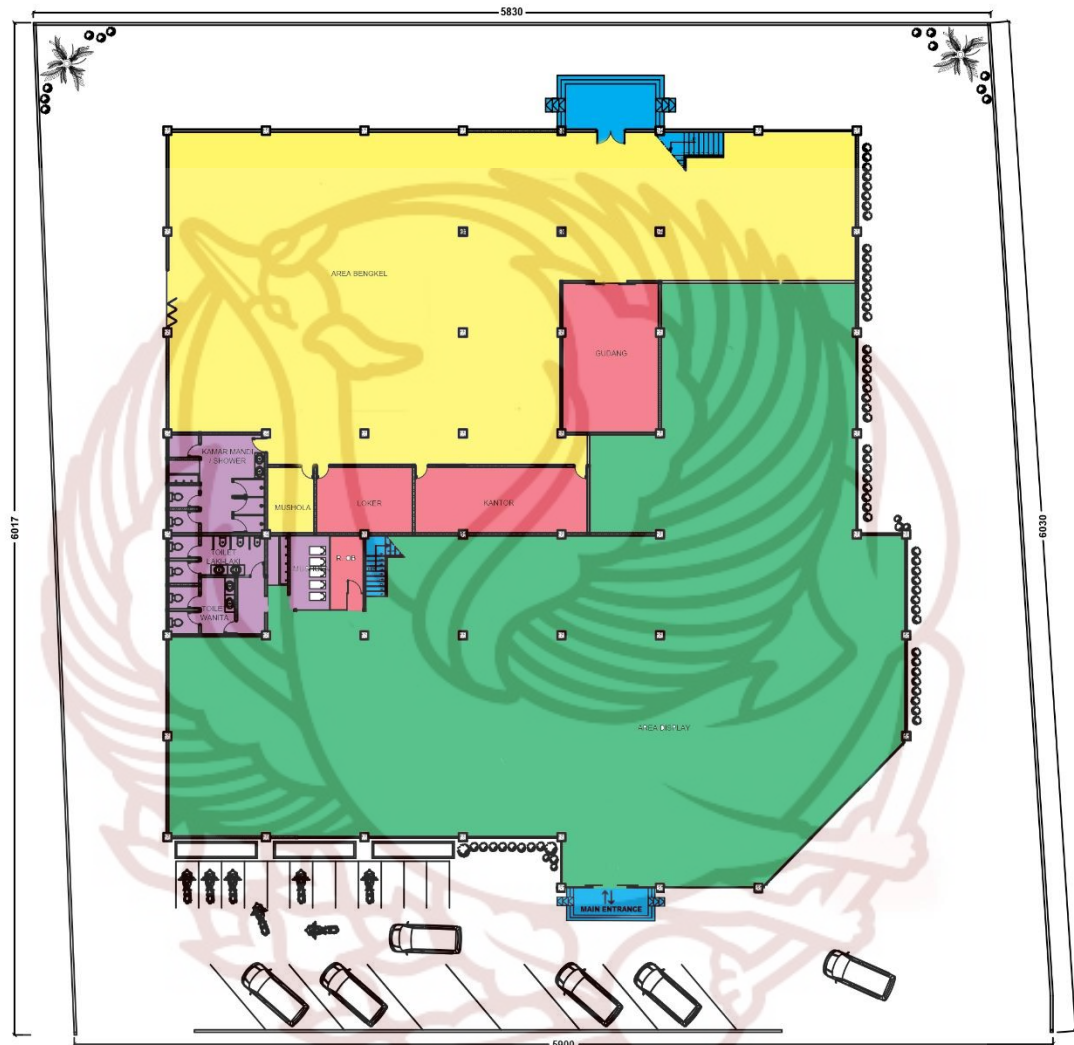


Gambar 17. *Alternative 1 Zoning Grouping lantai 1*

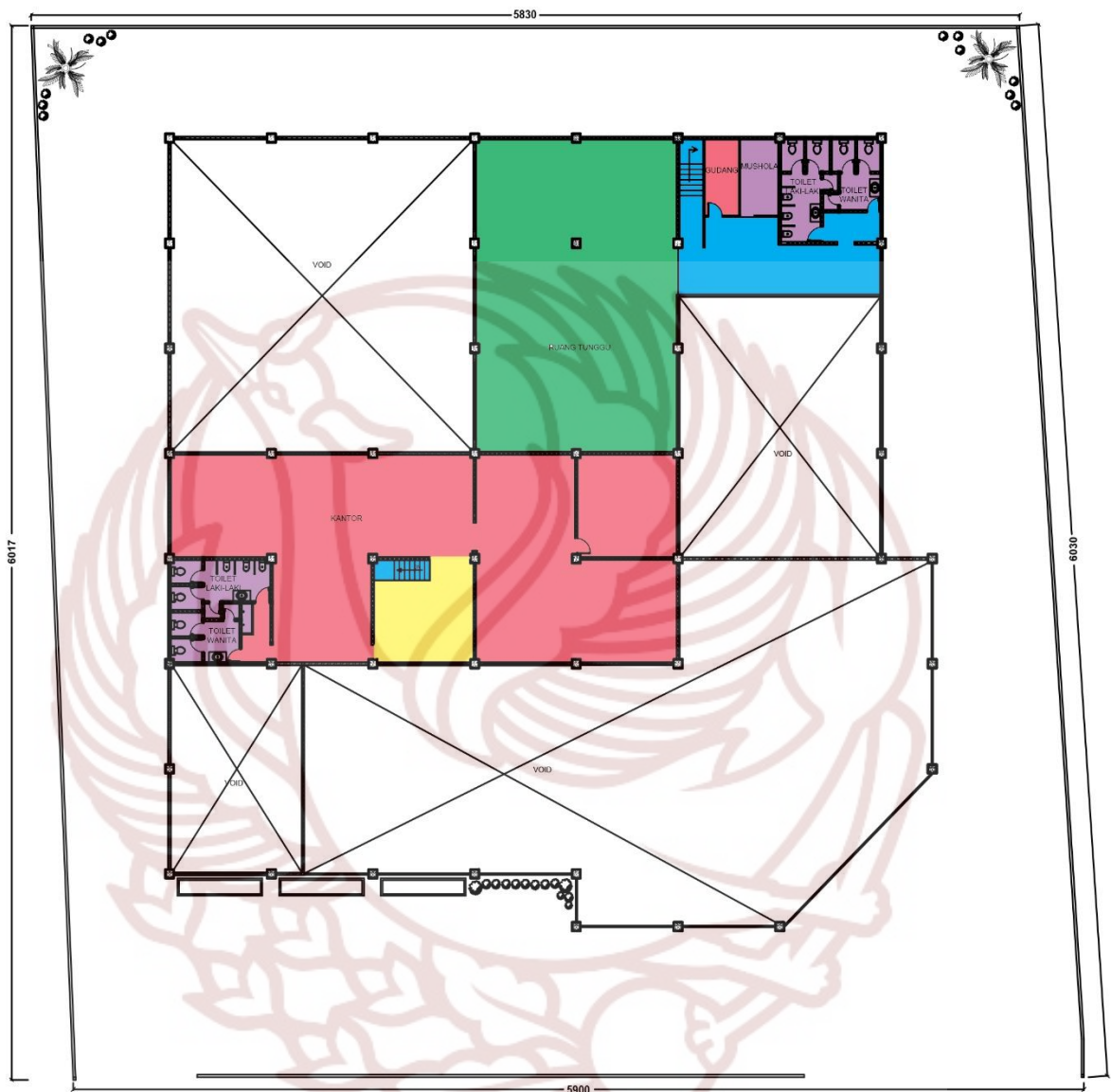


Gambar 18. *Alternative I Zoning Grouping lantai II*

Alternatif 2












Gambar 19. *Alternative II Zoning Grouping lantai I*



Gambar 20. *Alternative II Zoning Grouping lantai II*

Tabel 07. Klasifikasi *Grouping* dan *Zoning*

Katagori Area Lt.1	Nama Area
 Area Privat	Dapur Kafe, ruang OB, Ruang Kepala mekanik, loker.
 Area Publik	Area <i>display</i> motor dan aksesoris, area kafe
 Area Semi Publik	Area Modifikasi.
 Area Servis	Toilet, mushola.
 Area Sirkulasi	

Katagori Area Lt.2	Nama Area
 Area Privat	Ruang <i>owner</i> , ruang manajer umum, ruang staf
 Area Publik	Area kafe, toilet, mushola
 Area Servis	Toilet, mushola.
 Area Sirkulasi	

Tabel 08. Indikator Penilaian *Grouping* dan *Zoning*

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Kenyamanan	Keamanan	Kesatuan
1	***	***	***	***	***
2	****	****	****	***	***
Terpilih	Alternatif 2				

Keterangan :

Fungsional : Setiap ruang mempunyai fungsi yang jelas dan lokasi ruang yang mudah dimengerti baik oleh pengelola maupun pengunjung.

Fleksibilitas : Berdasarkan alur aktivitas, maka akan mempermudah akses sirkulasi pengguna dari ruang satu keruang lainnya.

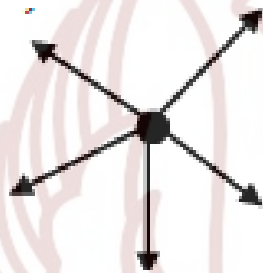
Kenyamanan : Pengelompokan ruang berdasarkan kelompok fungsi ruang akan memberikan kenyamanan dan efisien waktu bagi pengguna.

Keamanan : Pengelompokan area akan mendukung keamanan karena baik alur maupun fungsinya jelas.

Kesatuan : Pengelompokan dan pembagian ruang diupayakan juga memperhatikan kesatuan bentuk ruang dan fungsi ruang dengan tujuan terciptanya suatu kesatuan ruang.

10. Sirkulasi

Gerakan manusia di dalam ruang akan membentuk pola ruang gerak yang dipengaruhi oleh bentuk kegiatan jarak pencapaian maupun bentuk sirkulasi di dalamnya. Sirkulasi memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang sebagai petunjuk arah jalan tersendiri.⁴¹ Bentuk pola sirkulasi yang digunakan yakni:

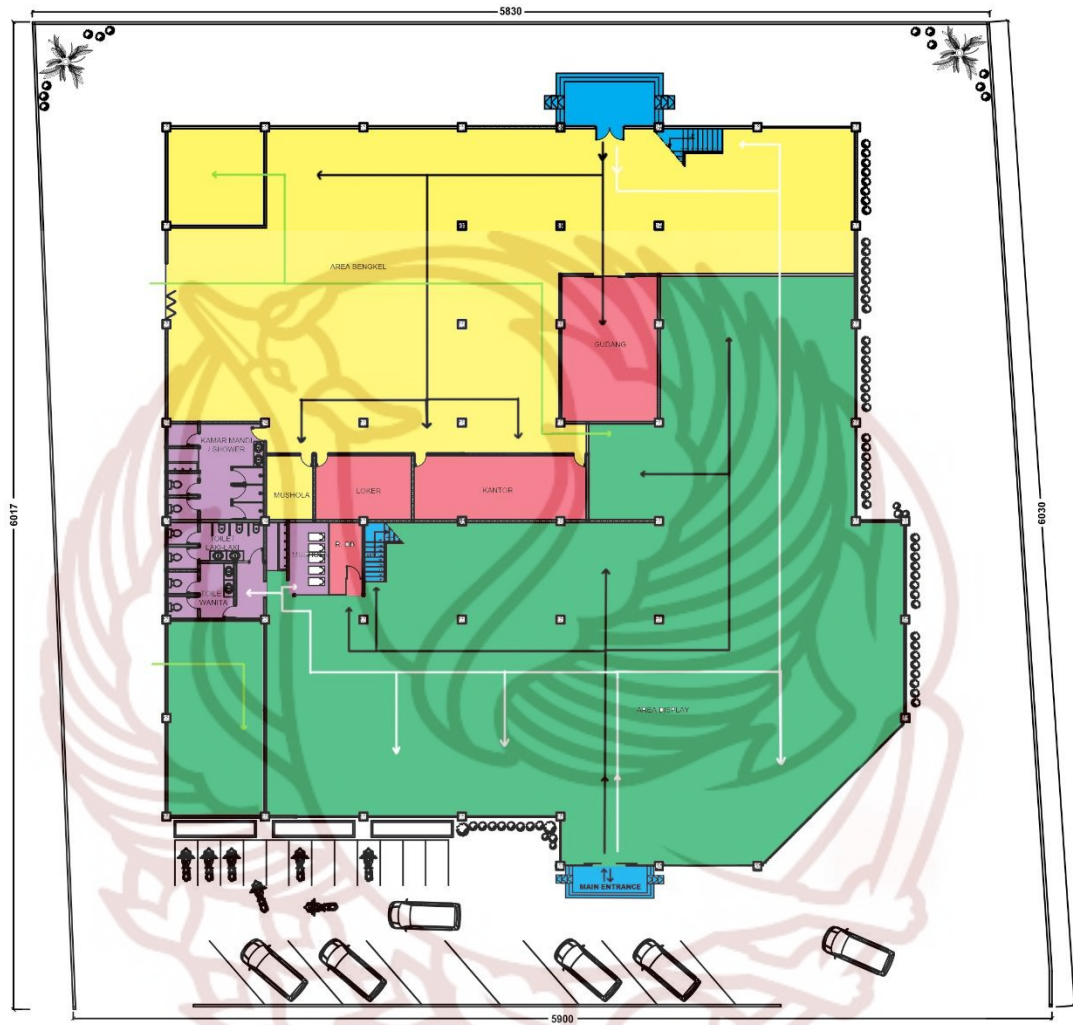


ruang yang ingin dituju.

Bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat. Keuntungan dari pola sirkulasi ini ialah mempunyai arah sirkulasi yang jelas dan pengunjung bebas menentukan *alternative*

⁴¹J. Pamudji Suptandar, 1999, hal. 114

Alternatif Sirkulasi

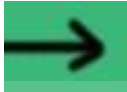




Gambar 21. Alur sirkulasi I lantai I Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar



Gambar 22. Alur sirkulasi lantai II Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar

Tabel 10. Keterangan Pola Sirkulasi

	Keterangan
	Sirkulasi Pengelola Sirkulasi pengelola melewati pintu depan dan belakang. Hal ini bertujuan agar tidak terjadinya penumpukan sirkulasi. Staf kantor terdapat pada lantai dua sehingga terdapat sirkulasi vertikal dengan penggunaan tangga.
	Sirkulasi Pengunjung Sirkulasi pengunjung terdapat pada bagian depan untuk pengunjung <i>Showroom</i> dan pintu belakang untuk pengunjung <i>service sparepart</i> . Pengunjung <i>Showroom</i> dimulai dengan melewati area resepsionis yang dilanjutkan ke area <i>display</i> motor. Pada area <i>display motor</i> pengunjung di sajikan dengan adanya pemajangan berbagai produk Kawasaki All varian. Hal ini di fungsikan untuk pengunjung agar dapat menarik minat pengunjung yang ingin membeli motor Kawasaki. Setelah itu pengunjung akan disambut oleh salah satu staf untuk melakukan proses negosiasi pada tempat yang telah disediakan.
	Sirkulasi Barang Sirkulasi barang terdapat dua pintu bagian samping, hal ini bertujuan agar tidak mengganggu sirkulasi pengunjung. Sirkulasi pengunjung ini bersifat privat, sehingga pengunjung tidak terganggu dengan aktifitas sirkulasi barang.

a. Konsep Lay out

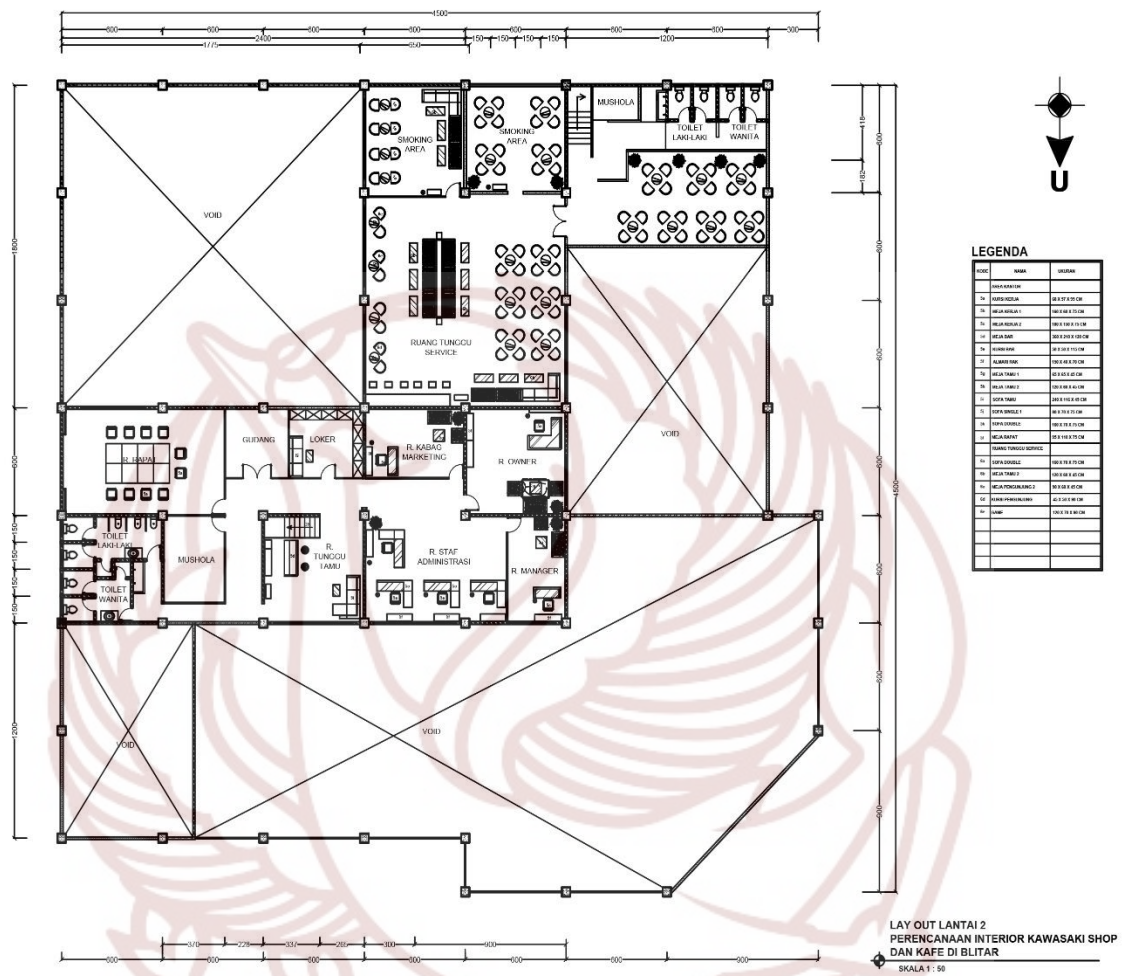
Fungsi ruang dan kebutuhan aktivitas merupakan dasar pertimbangan dalam menentukan tata letak perabot atau *lay out*. Perancangan *lay out* memudahkan aktivitas di dalam ruang, kenyamanan, dan keamanan pengguna ruang.⁴² Berdasarkan *alternative zoning grouping* yang terpilih serta analisis kebutuhan aktivitas ruang, dapat diketahui *lay out* sebagai berikut

⁴²J.Pamudji Suptandar, 1999, hal. 74.

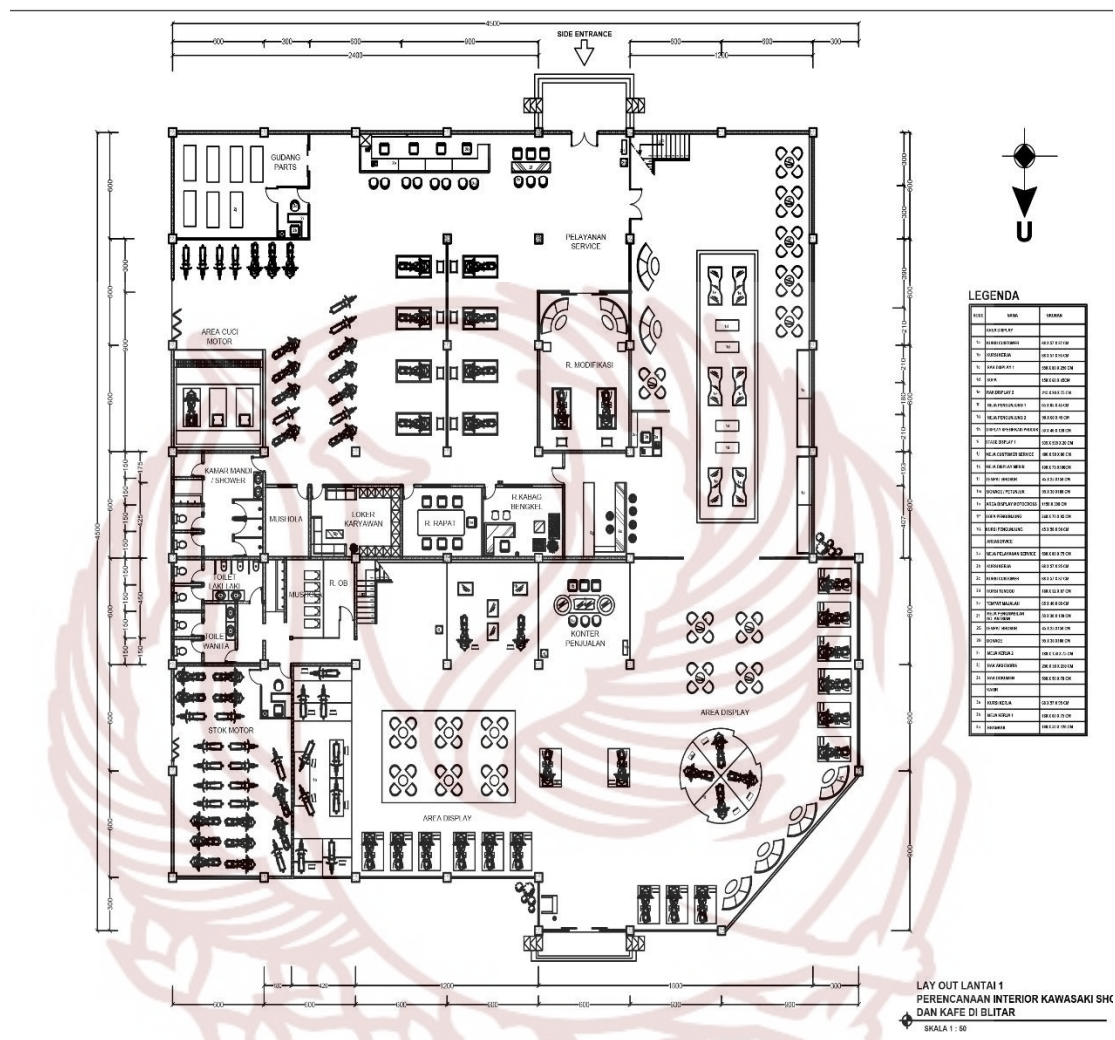
Alternatif layout



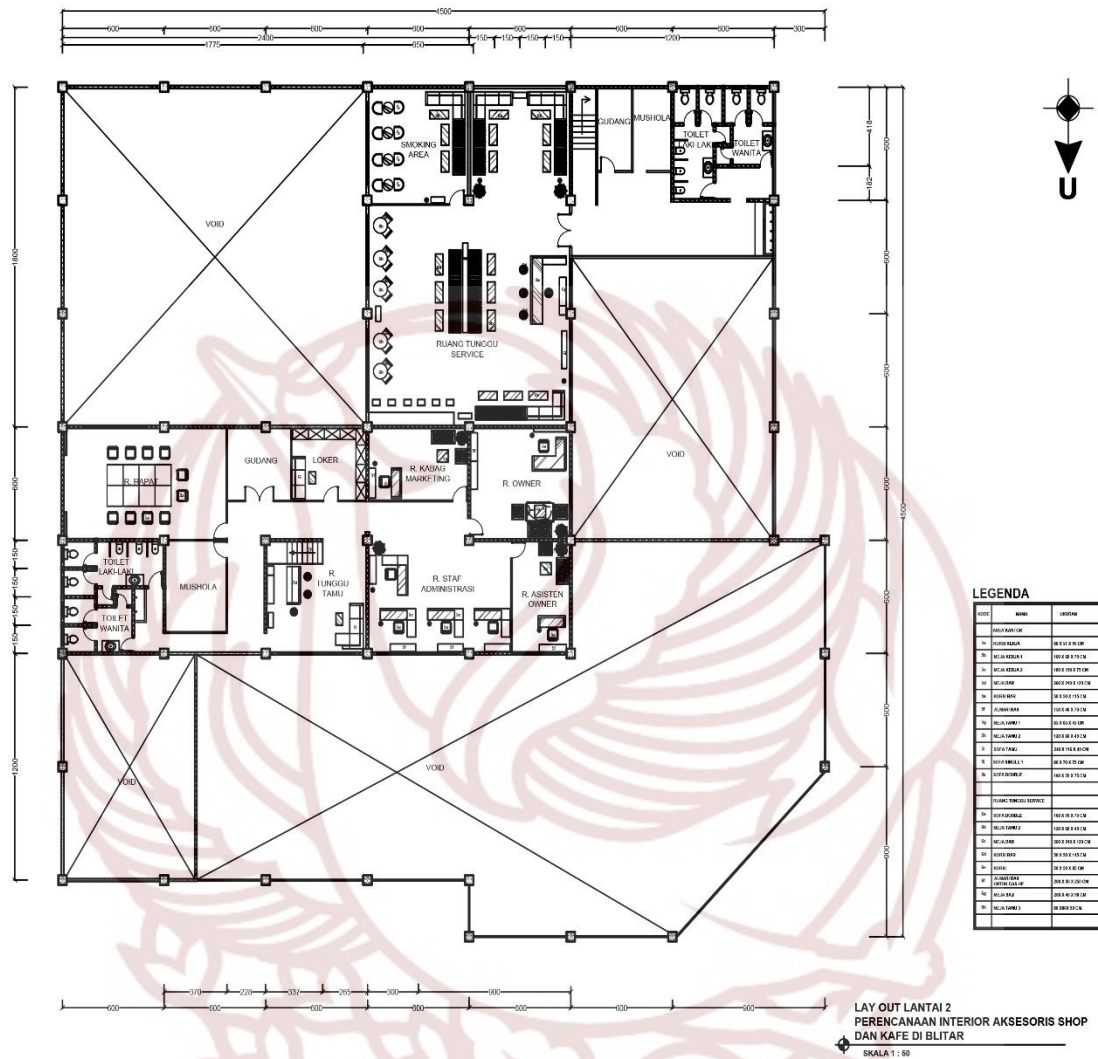
Gambar 23. Layout alternatif I Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar



Gambar 24. Layout alternatif I Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar



Gambar 25. Layout alternatif II Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar



Gambar 26. Layout alternatif II Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar

Tabel 11. Indikator Penilaian Denah *Layout*

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Kenyamanan	Keamanan	Kesatuan
1	***	***	***	***	***
2	***	**	*	**	**
Terpilih	Alternatif 1				

Keterangan :

Fungsionalitas : Denah menginformasikan fungsi masing-masing ruang sesuai aktivitas pengunjung dan pengelola.

Fleksibilitas : Penataan denah memberikan fleksibilitas terutama pada area makan sehingga dapat di ubah sesuai keinginan pengguna.

Kenyamanan : Penataan denah sangat memperhatikan sirkulasi dan jarak minimal aktivitas didalamnya sehingga pengguna merasakan kenyamanan ketika beraktivitas.

Keamanan : Penataan denah sangat mendukung aspek keselamatan penggunaanya dengan memperhatikan jarak-jarak sirkulasi pelaku aktivitas.

Kesatuan : Susunan denah mendukung fungsi ruang dan memperhatikan bentuk ruang, sehingga penataan denah dan bentuk perabot saling membentuk satu kesatuan.

b. Unsur pembentuk Ruang

Pembentukan ruang dapat diartikan sebagai suatu proses perancangan suatu program yang dipindahkan dari alam khayal menjadi organisasi ruang dan terwujud dalam suatu bentuk atau *form*.⁴³ Ruang interior di dalam bangunan dijelaskan tepinya oleh komponen struktur arsitektur dan lingkupnya, seperti kolom, dinding, lantai, dan *ceiling*. Elemen-elemen ini memberikan bentuk bangunan, member demarkasi sebagian ruangan ruang yang tidak terbatas dan membentuk pola ruang interior tetapi belum tentu dapat diterima orang lain.⁴⁴ Unsur pembentuk ruang terdiri dari lantai, dinding, dan *ceiling*.

1) Lantai

Lantai adalah bagian dari ruangan sebagai penutup di bagian bawah atau dasar. Jenis sifat dan karakter suatu lantai sangat berpengaruh terhadap fungsinya dan harus disesuaikan dengan kebutuhan ruang. Selain bertujuan sebagai tempat berpijak, lantai dapat memberikan karakter dan dapat mendukung penciptaan suasana ruang yang diinginkan.⁴⁵ Pengaturan level lantai harus diperhatikan sesuai fungsi dari ruang, selain itu level lantai juga dapat menunjukan suatu batasan dari sebuah ruang. Syarat perancangan lantai harus memberi rasa kenyamanan, keselamatan penghuninya, dan harus tahan terhadap kelembaban.⁴⁶

⁴³Suptandar, Pamudji, 1999, 95.

⁴⁴D.K. Ching, Francis, 1996, 160

⁴⁵Suptandar, Pamudji, 1999, 123.

⁴⁶Suptandar, Pamudji, 1999, 127-128.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perencanaan lantai antara lain:

- a) Karakter Lantai : Karakter lantai sangat berpengaruh dan menentukan jenis aktivitas yang dilakukan oleh pengguna.
- b) Fungsi Lantai : Selain sebagai penutup permukaan tanah di dalam suatu ruang, lantai juga dapat berfungsi sebagai peredam bunyi suatu ruangan.
- c) Sifat Lantai : Lantai bersifat permanen dan semi permanen dengan membuat penaikan dan penurunan lantai untuk membedakan fungsi area tersebut.

Penggunaan lantai pada bangunan *public space* memiliki beberapa kriteria sebagai syarat maksimalnya sebuah bentuk perancangan yang maksimal, diantaranya yaitu :

- a) Tidak licin.
- b) Kuat dan tahan terhadap beban mati ataupun beban hidup.
- c) Kedap Suara.
- d) Mudah dibersihkan.
- e) Memperjelas fungsi dan sirkulasi ruang.
- f) Mudah dalam hal perawatanya dan mudah di bersihkan.
- g) Karakter bahan sesuai dan mendukung tema.

Adapun beberapa spesifikasi bahan lantai, adalah sebagai berikut:⁴⁷

⁴⁷Suptandar, Pamudji.1999, 133.

Tabel 12. Bahan-bahan Lantai


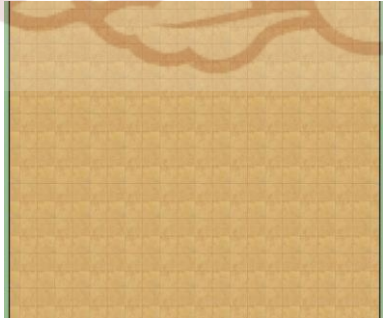
Bahan	Karakteristik	Keuntungan	Kerugian	Pemeliharaan
Keramik	<ul style="list-style-type: none"> a. Tahan goresan b. Tahan air c. Keras 	<ul style="list-style-type: none"> a. Tahan lama b. Tidak kotor c. Kaya akan bentuk dan corak 		<ul style="list-style-type: none"> a. Pemeliharaan mudah dengan air hangat dan sabun
Kayu / Parket	<ul style="list-style-type: none"> a. Alamiah b. Dapat dicat c. Kedap suara 	<ul style="list-style-type: none"> a. Tahan lama b. Lentur 	<ul style="list-style-type: none"> a. Tidak tahan terhadap insekta 	<ul style="list-style-type: none"> a. Pemeliharaan mudah b. Jika terkena noda dibersihkan dengan lilin dan vernis c. Jika kena debu diberi lapisan nilam
Marmer	<ul style="list-style-type: none"> a. Permanen b. Kaku 	<ul style="list-style-type: none"> a. Indah 	<ul style="list-style-type: none"> a. Keras b. Mudah kotor 	<ul style="list-style-type: none"> a. Digosok
Karpet	<ul style="list-style-type: none"> a. Akustiknya bagus b. Kontur lembut c. Tersedia dalam berbagai warna dan corak d. Tersedia dalam ukuran yang bervariasi 	<ul style="list-style-type: none"> a. Berfungsi sebagai elemen akustik b. Sedikit kemungkinan rusak/pecah untuk barang-barang yang jatuh c. Corak atau warna bebas 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mudah kotor 	<ul style="list-style-type: none"> a. Pemeliharaan dengan <i>vacum cleaner</i>

Sumber: Pamudji Suptandar ,*Desain Interior*,1999,133

Berdasarkan literature di atas, desain lantai pada Perancangan Interior

Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar, sebagai berikut:

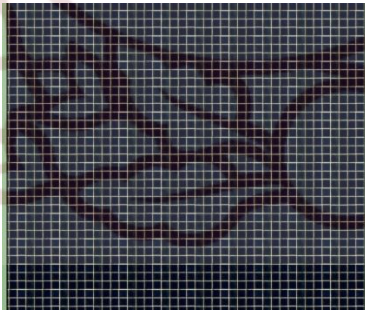
a. Area Lobby


No.	Bahan	Alternatif Desain	Dasar Pertimbangan
1.	<p><i>Parquet</i></p> <p>(180X18CM)</p> <p>Abu-abu.</p> <p>Ex. Teka</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan suasana lobi menjadi lebih hangat dan natural. - Memberikan kesan mewah pada sebuah ruangan - Proses pemasangan mudah - Mendukung Tema - Harga relatif mahal
2.	<p>Keramik</p> <p>Warna Coklat</p> <p>Uk. 40x40 cm</p> <p>Ex. Asia tile</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Secara psikologis membuat ruangan terasa terang dan cerah - Kuat dan tahan lama - Harga relatif terjangkau

Tabel 13. Indikator Penilaian Lantai Lobi

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	***	***	***	***
2	***	**	*	**	**
Terpilih	Alternatif 1				
Keterangan					
Fungsional	Memberikan keselamatan dan kenyamanan pada pengguna.				
Fleksibelitas	Kesesuaian konsep desain dengan fungsi ruang.				
Tema	Mengimplementasikan konsep tema pada bentuk, material, dan warna.				
Keamanan	Tingkat keamanan dalam memilih material.				
Perawatan	Kemudahan pembersihan, pemeliharaan, dan reparasi.				

b. Area Display Mesin Kawasaki

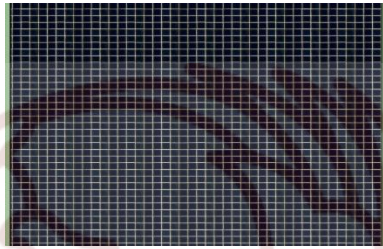
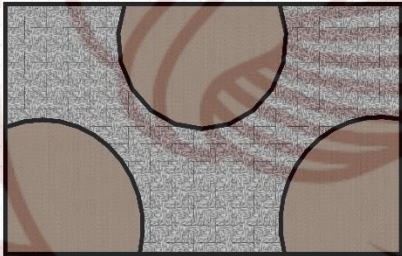
No.	Bahan	Alternatif Desain	Dasar Pertimbangan
1.	Keramik Warna Biru dongker Uk. 40x40 Ek.Roman		<ul style="list-style-type: none"> - Secara psikologis membuat ruangan terasa terang dan cerah - Kuat dan tahan lama - Harga relatif terjangkau

2.	Keramik Warna Abu-abu doft Uk.40x40 Ek.Asia Tile		<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan kesan elegan pada ruangan - Dari segi perawatan mudah - Kuat dan tahan lama - Harga relatif terjangkau
----	--	---	--

Tabel 14. Indikator Penilaian Lantai *Display* Mesin Kawasaki

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	*	**	*	**	**
2	***	**	***	**	**
Terpilih	Alternatif 11				
Keterangan	Fungsional Memberikan keselamatan dan kenyamanan pada pengguna. Fleksibelitas Kesesuaian konsep desain dengan fungsi ruang. Tema Mengimplementasikan konsep tema pada bentuk, material, dan warna. Keamanan Tingkat keamanan dalam memilih material. Perawatan Kemudahan pembersihan, pemeliharaan, dan reparasi.				

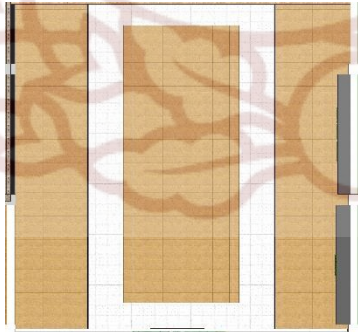
c. Area Negosiasi

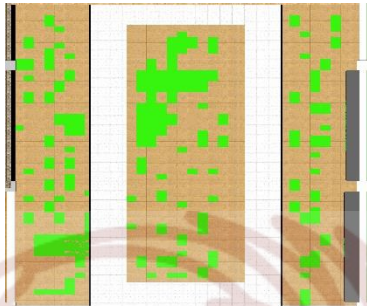
No.	Bahan	Alternatif Desain	Dasar Pertimbangan
1.	Keramik Warna Biru dongker Uk. 40x40 Ek.Roman		<ul style="list-style-type: none"> - Secara psikologis membuat ruangan terasa terang dan cerah - Kuat dan tahan lama - Harga relatif terjangkau
2.	<i>Parquet</i> (180X18CM) Abu-abu dan karpet <i>brown</i> Ex. Teka		<ul style="list-style-type: none"> - Memberi suasana menjadi lebih hangat dan natural. - Memberi kesan mewah pada sebuah ruangan - Mendukung tema

Tabel 15. Indikator Penilaian Lantai Negosiasi

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	*	**	*	**	**
2	***	**	***	**	**
Terpilih	Alternatif 11				
Keterangan					
Fungsional	Memberikan keselamatan dan kenyamanan pada pengguna.				
Fleksibelitas	Kesesuaian konsep desain dengan fungsi ruang.				
Tema	Mengimplementasikan konsep tema pada bentuk, material, dan warna.				
Keamanan	Tingkat keamanan dalam memilih material.				
Perawatan	Kemudahan pembersihan, pemeliharaan, dan reparasi.				

d. Area Aksesoris Shop



No.	Bahan	Alternatif Desain	Dasar Pertimbangan
1.	Parquet (180X18CM) warna coklat Ex. Teka		<ul style="list-style-type: none"> - Memberi suasana menjadi lebih hangat dan natural. - Memberi kesan mewah pada sebuah ruangan - Mendukung tema

2.	<p>Keramik Uk. 40x40 warna coklat</p> <p>Ex. Asia Tile</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Secara psikologis membuat ruangan terasa terang dan cerah - Kuat dan tahan lama - Harga relatif terjangkau
----	--	---	--

Tabel 16. Indikator Penilaian Lantai Kawasaki Shop

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	**	***	**	**
2	**	**	**	**	*
Terpilih	Alternatif 1				
Keterangan					
Fungsional	Memberikan keselamatan dan kenyamanan pada pengguna.				
Fleksibilitas	Kesesuaian konsep desain dengan fungsi ruang.				
Tema	Mengimplementasikan konsep tema pada bentuk, material, dan warna.				
Keamanan	Tingkat keamanan dalam memilih material.				
Perawatan	Kemudahan pembersihan, pemeliharaan, dan reparasi.				

e. Area Kafe

No.	Bahan	Alternatif Desain	Dasar Pertimbangan
1.	Keramik Uk. 40x40 warna abu-abu Ex. Asia Tile		<ul style="list-style-type: none"> - Memberi kesan mewah pada sebuah ruangan - Membuat kesan ruangan menjadi hangat - Mendukung Tema
2.	Keramik Uk. 40x40 warna putih Ex. Asia Tile		<ul style="list-style-type: none"> - Secara psikologis membuat ruangan terasa terang dan cerah - Kuat dan tahan lama - Harga relatif terjangkau - Kurang mendukung Tema

Tabel 17. Indikator Penilaian Lantai Kafe

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	**	***	**	**
2	**	**	**	**	*
Terpilih	Alternatif 1				

b. Dinding

Dinding merupakan salah satu bagian bangunan yang berfungsi sebagai pemisah dan pembentuk ruang, selain itu dinding memiliki peran penting dalam struktur konstruksi bangunan. Dinding mengendalikan bentuk ruang, dinding juga dapat dilihat sebagai penghalang yang merupakan batas sirkulasi, memisahkan satu ruang dengan ruang di sebelahnya dan menyediakan privasi visual maupun akustik bagi pemakainya.⁴⁸ Dinding merupakan bagian dari bangunan yang dapat melindungi bagian dalam ruangan serta sebagai penopang konstruksi bangunan, selain itu dinding dapat menambah kesan *artistic interior*. Dilihat dari fungsinya dinding dibedakan menjadi dua hal yaitu:

- 1) Dinding struktural
 - a) *Bearing wall*, dinding yang dibangun untuk menahan tepi dari tumpukan tanah.
 - b) *Load bearing wall*, dinding untuk menyokong atau menopang balok, lantai, atap, dsb.
 - c) *Foundation walls*, yaitu menopang balok – balok lantai pertama
 - d) Dinding non-struktural
 - (1) *Party wall*, dinding pemisah antara 2 bangunan dan bersandar pada masing-masing bangunan.

⁴⁸D.K. Ching, Francis, 1996, 180

- (2) *Partition wall*, dinding yang dipergunakan untuk pemisah dan pembentuk ruang yang lebih besar dalam ruangan.
- (3) *Curtain panel walls*, sebagai pengisi pada suatu konstruksi yang kaku seperti pengisi rangka baja.⁴⁹

Salah satu aspek keindahan dari unsur dinding dalam arsitektur adalah aspek seni.⁵⁰ Dinding dapat menambah kesan ruang atau dapat membentuk suasana ruang dengan beberapa pengolahan. Ada beberapa cara untuk menghias dinding :

- 1) Membuat motif-motif dekorasi dengan digambar, dicat, dicetak, dilukis secara langsung pada dinding.
- 2) Dinding ditutup/dilapisi dengan bahan yang ornamental dan memasukkan hiasan-hiasan yang ditempel pada dinding.⁵¹

Selain itu ada suatu cara untuk menghias dinding yaitu dengan menggunakan bahan penutup dinding. Bahan penutup dinding yaitu bahan buatan yang berfungsi untuk melapisi dinding. Berikut ini adalah jenis bahan yang berfungsi sebagai penutup dinding, diantaranya:

- 1) Kain : Sutra, tenun, batik
- 2) Gelas : Cermin, kaca

⁴⁹Suptandar, Pamudji, 1999, 147.

⁵⁰Suptandar, Pamudji, 1999, 143.

⁵¹Suptandar, Pamudji, 1999, 143.

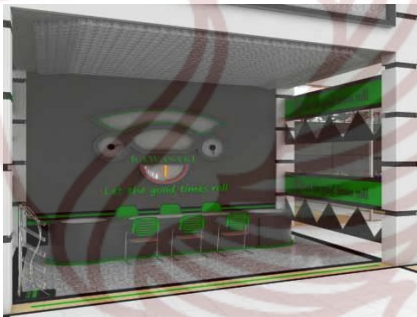

- 3) Batu : Marmer, batu-bata
- 4) Plastik : *Fodling door, fiberglass*
- 5) Kayu : Bambu, *plywood, hardboard*, papan palet
- 6) Cat : Berbagai macam cat tembok
- 7) Metal : Kuningan, alumunium, tembaga, besi, baja.

Pembentukan suasana ruang dan fungsi sebuah ruang harus memperhatikan pemilihan bahan yang baik untuk dinding karena akan sangat berpengaruh pada perancangan tersebut. Hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan bahan untuk dinding sebagai berikut:

- 1) Bentuk, bahan, dan fungsi
- 2) Sifat, *maintenance*, dan penggunaan
- 3) Suasana yang ditimbulkan penutup dinding.

Alternatif desain dinding pada Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar dalam penciptaan tema sebagai berikut :


a. Area *Lobby*


No.	Jenis	Alternatif Desain	Dasar Pertimbangan
1.	<ul style="list-style-type: none"> - Dinding <i>backdrop</i> menggunakan material marmer - Kolom <i>finishing</i> cat warna putih yang dikombinasi dengan <i>stainless</i> <p>Ex. <i>Dulux paint</i> Putih <i>laguna</i> 44475</p>		<ul style="list-style-type: none"> - <i>Backdrop</i> menggunakan material marmer membuat ruangan menjadi mewah dengan kombinasi kolom warna putih - Tidak mudah kotor - Perawatan mudah
2.	<ul style="list-style-type: none"> - Dinding menggunakan finishing cat warna hitam <p>Ex. <i>Dulux paint</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Cat warna hijau <p><i>Coral spring</i> 42391</p> <p>Ex. <i>Dulux paint</i></p> <p><i>snow black</i> 70181</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Warna hitam memberikan kesan tegas - Warna hijau memberikan kesan alami - Perawatan mudah

Tabel 18. Indikator Penilaian Dinding Area *Lobby*

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	**	***	**	**
2	**	**	**	**	*
Terpilih	Alternatif 1				
Keterangan					
Fungsional	Memberikan keselamatan dan kenyamanan pada pengguna.				
Fleksibilitas	Kesesuaian konsep desain dengan fungsi ruang.				
Tema	Mengimplementasikan konsep tema pada bentuk, material, dan warna.				
Keamanan	Tingkat keamanan dalam memilih material.				
Perawatan	Kemudahan pembersihan, pemeliharaan, dan reparasi.				

b. Area display motor trail



No.	Jenis	Alternatif Desain	Dasar Pertimbangan
1.	<p>- Dinding menggunakan cat warna abu-abu</p> <p>Ex. <i>Dulux YL Grey</i> 40411</p>		<p>- Memberi kesan berani</p> <p>- Tidak mudah kotor</p> <p>- Perawatan mudah</p>

2.	<ul style="list-style-type: none"> - Dinding menggunakan cat warna putih Ex. Dulux putih 1501 		<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan kesan bersih, cerah dan anggun - Tidak mudah kotor - Perawatan mudah
----	---	--	---

Tabel 19. Indikator Dinding Area Display Motor KLX

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	**	***	**	**
2	**	**	**	**	*
Terpilih	Alternatif 1				
Keterangan					
Fungsional	Memberikan keselamatan dan kenyamanan pada pengguna.				
Fleksibilitas	Kesesuaian konsep desain dengan fungsi ruang.				
Tema	Mengimplementasikan konsep tema pada bentuk, material, dan warna.				
Keamanan	Tingkat keamanan dalam memilih material.				
Perawatan	Kemudahan pembersihan, pemeliharaan, dan reparasi.				


c. Area display moge


No.	Jenis	Alternatif Desain	Dasar Pertimbangan
1.	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan dinding pasangan batu bata, dengan perpaduan kaca - Pilar beton diberi penutup alumunium komposit panel warna putih kombinasi dengan stainless dan dinding kaca diberi <i>stiker sandblast</i> warna hijau 		<ul style="list-style-type: none"> - Kuat dan tahan lama - Mudah dalam perawatan - Diding kaca membuat suasana menjadi luas, dan juga bisa menambah daya tarik <i>customer</i>
2.	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan dinding pasangan batu bata, dengan perpaduan kaca - Pilar beton diberi penutup alumunium komposit panel warna hijau kombinasi dengan stainless dan dinding kaca diberi <i>stiker sandblast</i> warna hijau dan putih 		<ul style="list-style-type: none"> - Mudah dalam perawatan - Diding kaca membuat suasana menjadi luas, dan juga bisa menambah daya tarik <i>customer</i> - Kuat dan tahan lama

Tabel 20. Indikator Dinding Area *Display Moge*

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	**	***	**	**
2	**	**	**	**	*
Terpilih	Alternatif 1				
Keterangan					
Fungsional	Memberikan keselamatan dan kenyamanan pada pengguna.				
Fleksibilitas	Kesesuaian konsep desain dengan fungsi ruang.				
Tema	Mengimplementasikan konsep tema pada bentuk, material, dan warna.				
Keamanan	Tingkat keamanan dalam memilih material.				
Perawatan	Kemudahan pembersihan, pemeliharaan, dan reparasi.				

d. Area *Display* Mesin Kawasaki



No.	Jenis	Alternatif Desain	Dasar Pertimbangan
1.	<p>- Dinding menggunakan cat warna abu-abu memberi suasana ruangan menjadi bersih dan menarik</p> <p>Ex. <i>Dulux YL Grey</i> 40411</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Kuat dan tahan lama - Mudah dalam perawatan - Cat warna abu-abu secara psikologi memberikan kesan kuat

2.	<ul style="list-style-type: none"> - Dinding menggunakan cat warna abu-abu dan hijau memberi suasana ruangan menjadi bersih dan menarik <p>Ex. Dulux YL Grey</p> <p>Ex. Dulux Coral Spring 42391</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Kuat dan tahan lama - Mudah dalam perawatan - Cat warna abu-abu secara psikologi memberikan kesan kuat - Warna hijau kombinasi abu-abu membuat ruangan terkesan kalem
----	---	--	--

Tabel 21. Indikator Penilaian Dinding Area *Display* Mesin Kawasaki

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	**	***	**	**
2	**	**	**	**	*
Terpilih	Alternatif 1				
Keterangan					
Fungsional	Memberikan keselamatan dan kenyamanan pada pengguna.				
Fleksibilitas	Kesesuaian konsep desain dengan fungsi ruang.				
Tema	Mengimplementasikan konsep tema pada bentuk, material, dan warna.				
Keamanan	Tingkat keamanan dalam memilih material.				
Perawatan	Kemudahan pembersihan, pemeliharaan, dan reparasi.				


e. Area Shop

No.	Jenis	Alternatif Desain	Dasar Pertimbangan
1.	<ul style="list-style-type: none"> - Cat tembok warna putih <p>Ex. <i>Dulux</i> Putih 1501</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Cat tembok warna Putih mudah didapat - Harga relatif terjangkau - Secara psikologis warna putih terkesan terang dan bersih
2.	<ul style="list-style-type: none"> - Cat tembok warna putih <p>Ex. <i>Dulux</i> Putih 1501</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cat tembok warna hitam <p>Ex. <i>Dulux</i> <i>Deep Onyx</i> 00NN/0000</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cat tembok warna hijau 		<ul style="list-style-type: none"> - Cat tembok perpaduan warna putih, hitam, dan hijau membuat suasana ruang menjadi kalem - Harga relatif terjangkau - Mudah perawatannya

Tabel 22. Indikator Penilaian Dinding Area Kawasaki *Shop*

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	**	**	*	**	**
2	**	***	***	**	**
Terpilih	Alternatif II				
Keterangan					
Fungsional	Memberikan keselamatan dan kenyamanan pada pengguna.				
Fleksibilitas	Kesesuaian konsep desain dengan fungsi ruang.				
Tema	Mengimplementasikan konsep tema pada bentuk, material, dan warna.				
Keamanan	Tingkat keamanan dalam memilih material.				
Perawatan	Kemudahan pembersihan, pemeliharaan, dan reparasi.				

f. Area Kafe

No.	Jenis	Alternatif Desain	Dasar Pertimbangan
1.	- Dinding menggunakan wallpaper bertuliskan merk aksesoris motor Kawasaki		<ul style="list-style-type: none"> - Mendukung tema - Sebagai wadah seponсор aksesoris - Perawatan mudah - Bisa diganti sewaktu-waktu

2.	- Dinding finishing menggunakan cat warna hijau Ex. <i>Dulux Coral Spring</i> 42391		- Dinding menggubakan cat warna hijau secara psikologi membuat tenang dan natural - Mudah perawatannya - Tidak mudah kotor
----	--	--	--

Tabel 23. Indikator Penilaian Dinding Area Kafe

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	***	***	**	**
2	**	**	*	**	**
Terpilih	Alternatif I				
Keterangan					
Fungsional	Memberikan keselamatan dan kenyamanan pada pengguna.				
Fleksibilitas	Kesesuaian konsep desain dengan fungsi ruang.				
Tema	Mengimplementasikan konsep tema pada bentuk, material, dan warna.				
Keamanan	Tingkat keamanan dalam memilih material.				
Perawatan	Kemudahan pembersihan, pemeliharaan, dan reparasi.				

b. *Ceiling*

Ceiling adalah sebuah bidang (permukaan) yang terletak di atas garis pandang normal manusia, berfungsi sebagai pelindung (penutup) lantai atau atap dan sekaligus sebagai pembentuk ruang dengan bidang yang ada di bawahnya. Ditinjau dari fungsi, *ceiling* memiliki berbagai kegunaan yang lebih besar dibandingkan dengan unsur - unsur pembentuk ruang (*space*) yang lain (seperti dinding atau lantai). Fungsi *ceiling* antara lain:

- 1) Pelindung kegiatan manusia di bawahnya
- 2) Pembentuk ruang
- 3) Bidang penempelan titik-titik lampu, springkler, AC, kamera CCTV, dan lain-lain
- 4) Perbedaan tinggi dan bentuk ceiling dapat menunjukkan perbedaan visual atau *zone-zone* dari ruang yang lebih luas, dan orang dapat merasakan adanya perbedaan aktivitas dalam ruang tersebut
- 5) *Skylight*, *ceiling* berfungsi untuk meneruskan cahaya alamiah ke dalam bangunan
- 6) Peredam suara *atau* akustik

Adapun jenis material yang biasa digunakan antara lain :

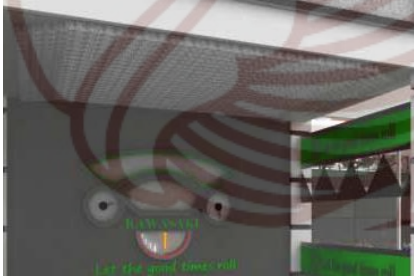
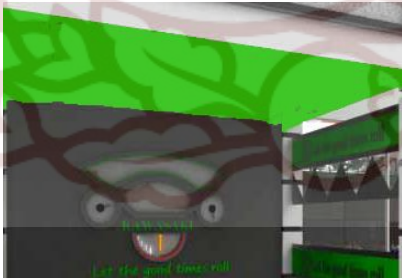
- 1) *Gypsumboard* merupakan bahan yang mudah dipasang, dapat diwarnai sesuai tema, mudah dibersihkan dan dapat dipasang dengan rangka yang terbuat dari kayu ataupun metal. Bahan ini mempunyai bobot yang ringan dan kemampuan menyerap suara, ketebalan *gypsum* (9 mm, 12 mm dan 15 mm).

2) *Multipleks* yang digunakan untuk ceiling biasanya dengan ketebalan 4 mm.

Ukuran standar multipleks adalah 1200 mm × 2400 mm.⁵²

Berdasarkan kebutuhan ruang dalam Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar, adapun Alternatif desain *ceiling* pada perencanaan ini, sebagai berikut :

a. Area Lobby

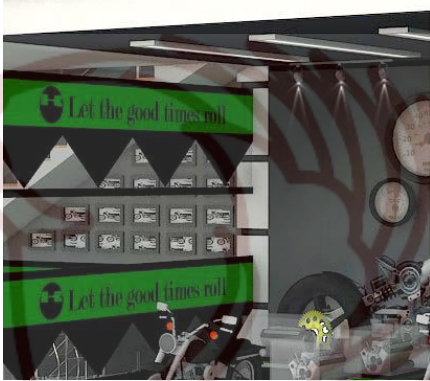

No.	Jenis	Alternatif Desain	Dasar Pertimbangan
1.	-Menggunakan <i>Gypsumboard</i> Ex. <i>Jayaboard</i> <i>Finishing</i> cat abu-abu granit Ex. <i>Dulux Granite Grey</i> 40389		- <i>Ceilling</i> menggunakan <i>gypsumboard</i> finishing cat granit menjadikan suasana lobby menjadi mewah dan elegan - Tidak mudah kotor - Perawatan mudah - Pemasangan mudah
2.	- Menggunakan <i>Gypsumboard</i> Ex. <i>Jayaboard</i> <i>Finishing</i> cat hijau Ex. <i>Dulux Coral Spring</i> 42391		- <i>Ceilling</i> menggunakan <i>gypsumboard</i> finishing cat hijau membuat suasana natural - Tidak mudah kotor - Perawatan mudah - Pemasangan mudah

⁵² Suptandar, Pamudji, 1999, 162-163.

Tabel 24. Indikator Penilaian *Ceilling* Area Lobi

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	***	***	**	**
2	**	**	*	**	**
Terpilih	Alternatif I				
Keterangan					
Fungsional	Memberikan keselamatan dan kenyamanan pada pengguna.				
Fleksibilitas	Kesesuaian konsep desain dengan fungsi ruang.				
Tema	Mengimplementasikan konsep tema pada bentuk, material, dan warna.				
Keamanan	Tingkat keamanan dalam memilih material.				
Perawatan	Kemudahan pembersihan, pemeliharaan, dan reparasi.				


b. Area *Display* Mesin Kawasaki


No.	Jenis	Alternatif Desain	Dasar Pertimbangan
1.	<p>- Menggunakan <i>Gypsumboard</i></p> <p>Ex. <i>Jayaboard</i> <i>Finishing</i> cat abu-abu</p> <p>Ex. <i>Dulux</i> <i>Granite Grey</i> 40389</p>		<p>- <i>Ceilling</i> menggunakan <i>gypsumboard</i> finishing cat granit menjadikan suasana menjadi mewah dan elegan</p> <p>- Tidak mudah kotor</p> <p>- Perawatan mudah</p> <p>- Pemasangan mudah</p>
2.	<p>- Menggunakan <i>Gypsumboard</i></p> <p>Ex. <i>Jayaboard</i> <i>Finishing</i> cat hijau</p> <p>Ex. <i>Dulux Coral Spring</i> 42391</p>		<p>- <i>Ceilling</i> menggunakan <i>gypsumboard</i> finishing cat hijau membuat suasana natural</p> <p>- Tidak mudah kotor</p> <p>- Perawatan mudah</p> <p>- Pemasangan mudah</p>

Tabel 25. Indikator Penilaian *Ceilling Area Display* Mesin Kawasaki

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	***	***	**	**
2	**	**	*	**	**
Terpilih	Alternatif I				
Keterangan					
Fungsional	Memberikan keselamatan dan kenyamanan pada pengguna.				
Fleksibilitas	Kesesuaian konsep desain dengan fungsi ruang.				
Tema	Mengimplementasikan konsep tema pada bentuk, material, dan warna.				
Keamanan	Tingkat keamanan dalam memilih material.				
Perawatan	Kemudahan pembersihan, pemeliharaan, dan reparasi.				

c. Area Negosiasi

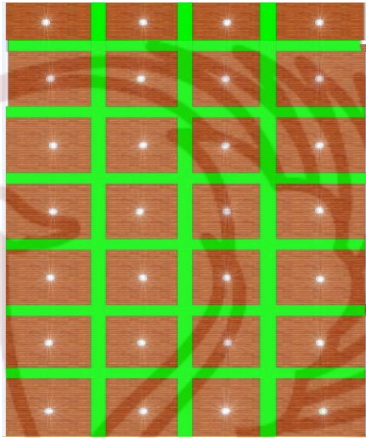
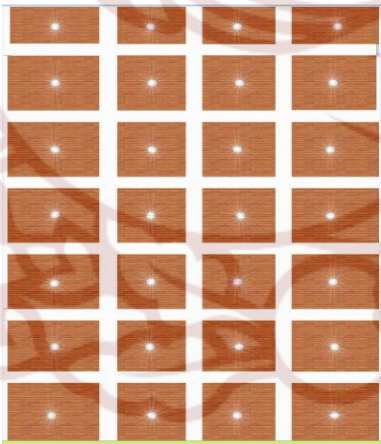
No.	Jenis	Alternatif Desain	Dasar Pertimbangan
1.	<p>- Menggunakan <i>Gypsumboard</i></p> <p>Ex. <i>Jayaboard Finishing</i> cat abu-abu</p> <p>Ex. <i>Dulux Yl Grey</i> 40411</p>		<p>- <i>Ceilling</i> menggunakan gypsumboard warna putih kombinasi abu-abu memberi kesan suasana ruangan menjadi lebih cerah dan bersih</p> <p>-Tidak mudah kotor</p> <p>-Pemasangan mudah</p>

2.	<p>-Menggunakan <i>Gypsumboard</i></p> <p>Ex. <i>Jayaboard</i></p> <p>Finishing cat hijau</p> <p>Ex. <i>Dulux Coral Spring 42391</i></p>		<p>- <i>Ceilling</i> menggunakan <i>gypsumboard</i> finishing cat hijau membuat suasana natural</p> <p>- Tidak mudah kotor</p> <p>- Perawatan mudah</p> <p>- Pemasangan mudah</p>
----	--	--	---

Tabel 26. Indikator Penilaian *Ceilling* Area Negosiasi

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	***	***	**	**
2	**	**	*	**	**
Terpilih	Alternatif I				
Keterangan					
Fungsional	Memberikan keselamatan dan kenyamanan pada pengguna.				
Fleksibilitas	Kesesuaian konsep desain dengan fungsi ruang.				
Tema	Mengimplementasikan konsep tema pada bentuk, material, dan warna.				
Keamanan	Tingkat keamanan dalam memilih material.				
Perawatan	Kemudahan pembersihan, pemeliharaan, dan reparasi.				

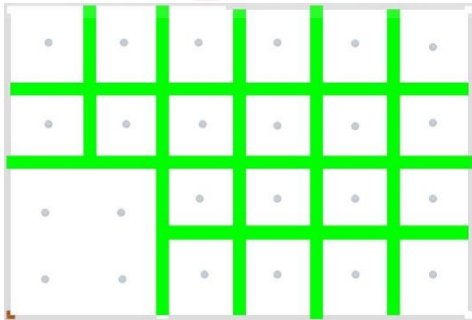
d. Area Aksesoris Shop

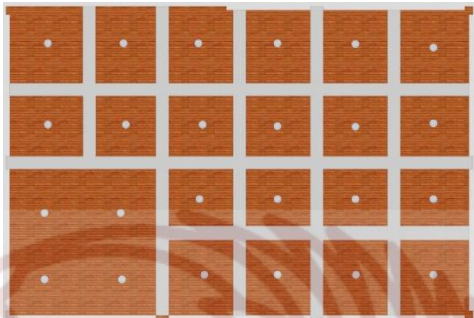
No.	Jenis	Alternatif Desain	Dasar Pertimbangan
1.	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Lumber shiring</i> (1x7x120cm) <i>brown</i> - Gypsumboard finishing cat dulux hijau <p>Ex. Coral Spring 42391</p>		<ul style="list-style-type: none"> - <i>Lumber shiring</i> terkesan dinamis - Mendukung tema - Proses pemasangan dan perawatan mudah - Kuat dan tahan lama
2.	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Lumber shiring</i> (1x7x120cm) <i>brown</i> - Gypsumboard finishing cat dulux putih <p>Ex. Putih laguna 44475</p>		<ul style="list-style-type: none"> - <i>Lumber shiring</i> terkesan dinamis - Mendukung tema - Proses pemasangan dan perawatan mudah - Kuat dan tahan lama

Tabel 27. Indikator Penilaian *Ceilling* Area Kawasaki Shop

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	*	*	**	**
2	***	**	***	**	**
Terpilih	Alternatif II				
Keterangan					
Fungsional	Memberikan keselamatan dan kenyamanan pada pengguna.				
Fleksibilitas	Kesesuaian konsep desain dengan fungsi ruang.				
Tema	Mengimplementasikan konsep tema pada bentuk, material, dan warna.				
Keamanan	Tingkat keamanan dalam memilih material.				
Perawatan	Kemudahan pembersihan, pemeliharaan, dan reparasi.				

e. Area Kafe

No.	Jenis	Alternatif Desain	Dasar Pertimbangan
1.	<p>- Gypsumboard finishing cat dulux putih dan hijau</p> <p>Ex. Putih laguna 44475</p> <p>Ex. Coral Spring 42391</p>		<p>- <i>Lumber shiring</i> terkesan dinamis</p> <p>- Mendukung tema</p> <p>- Proses pemasangan dan perawatan mudah</p> <p>- Kuat dan tahan lama</p>

2.	<p>- <i>Gypsumboard finishing cat dulux putih</i></p> <p>Ex. Putih laguna 44475</p>		<p>- <i>Ceilling</i> menggunakan bahan <i>gypsumboard</i> warna putih membuat suasana menjadi lebih cerah dan bersih</p> <p>- Mendukung tema</p> <p>- Proses pemasangan dan perawatan mudah</p> <p>- Kuat dan tahan lama</p>
----	---	--	--

Tabel 28. Indikator Penilaian *Ceilling* Area Kafe

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	***	***	**	**
2	**	**	*	**	**
Terpilih	Alternatif I				
Keterangan					
Fungsional	Memberikan keselamatan dan kenyamanan pada pengguna.				
Fleksibilitas	Kesesuaian konsep desain dengan fungsi ruang.				
Tema	Mengimplementasikan konsep tema pada bentuk, material, dan warna.				
Keamanan	Tingkat keamanan dalam memilih material.				
Perawatan	Kemudahan pembersihan, pemeliharaan, dan reparasi.				

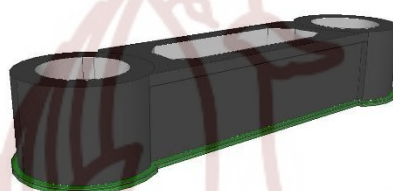
11. Unsur Pengisi Ruang


Unsur pengisi ruang adalah salah satu syarat utama dalam perancangan interior. Unsur pengisi ruang berupa furniture yang digunakan di dalam ruangan tersebut untuk menciptakan suasana yang diinginkan. Indikator penilaian unsur pengisi ruang berdasarkan pendekatan ergonomi yang menentukan faktor keekonomisan dan fungsinya, serta pendekatan tema dan warna sebagai point dari indikator penilaian lainnya. Adapun indikator penilaiannya akan dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 29. Keterangan Indikator Penilaian Unsur Pengisi Ruang

NO	Point penilaian	Penjabaran point
1.	Fungsi	Desain <i>furniture</i> mempunyai fungsi mendukung segala aktivitas yang dilakukan pengguna di dalam ruang sehingga dapat menunjang keamanan dan kenyamanan sesuai fungsinya.
2.	Ergonomi	Desain <i>furniture</i> juga mempertimbangkan aspek ergonomi agar pengguna dapat melakukan aktivitas dengan nyaman dan aman.
3.	Tema	Desain <i>furniture</i> bertujuan untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan tema yang dikehendaki.


a. Alternatif Desain Furniture Area Lobby

<p>Aternatif desain furniture I</p> 	<p>Berdasarkan fungsi cukup fungsional dengan bentuk yang sederhana dan ergonomis. bentuk yang dihasilkan adalah transformasi dari spidometer, dan warna yang diambil adalah hitam dan hijau yang merupakan warna khas pada motor kawasaki. Meja <i>custum</i> ini sangat mudah dalam perawatannya..Bahan terbuat dari <i>plywood</i> finishing cat duco warna hitam dan hijau untuk memperkuat tema dan desain <i>modern</i>.</p>
---	--

<p>Aternatif desain furniture II</p> 	<p>Berdasarkan fungsi, perawatan, material dan finishing sama dengan alternatif 1. Bahan terbuat dari <i>plywood</i> finishing cat duco warna hitam dan hijau untuk memperkuat tema dan desain <i>modern</i>.</p>
--	---

Tabel 30. Indikator Penilaian Meja Resepsionis

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	***	***	***	**	**
2	**	**	*	**	**
Terpilih	Alternatif I				
Keterangan					
Fungsional	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fleksibilitas	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Tema	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Kemanan	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Perawatan	Kemudahan dalam perawatan.				

<p>Aternatif desain <i>furniture</i> I</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk kursi fabrikasi (IKEA) yang minimalis bahan terbuat dari bahan fiber dan rangka <i>stainless stell</i>, <i>furniture</i> fabrikasi, ergonomis dan teruji kekuatannya. - Dari segi warna kurang sesuai dengan tema, kemudian untuk perawatan mudah.
--	--

<p>Aternatif desain <i>furniture</i> II</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk kursi fabrikasi (IKEA) yang minimalis bahan terbuat dari bahan <i>fiber</i> dan rangka <i>stainless steel</i>, <i>furniture</i> fabrikasi, ergonomis dan teruji kekuatannya. - Dari segi bentuk elegan kemudian untuk warna sesuai tema, kemudian untuk perawatan mudah.
---	--

Tabel 31. Indikator Penilaian Kursi Pengunjung di Lobi

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	**	**	**	**	**
2	**	**	***	**	**
Terpilih	Alternatif II				
Keterangan					
Fungsional	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fleksibilitas	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Tema	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Kemanan	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Perawatan	Kemudahan dalam perawatan.				

Aternatif desain *furniture* I



- Bentuk kursi fabrikan (IKEA) yang minimalis bahan terbuat dari bahan fiber dan rangka *stainless stell*, *furniture* fabrikan, ergonomis dan teruji kekuatannya.
- Dari segi bentuk elegan kemudian untuk warna sesuai tema, kemudian untuk perawatan mudah.

Aternatif desain *furniture* II

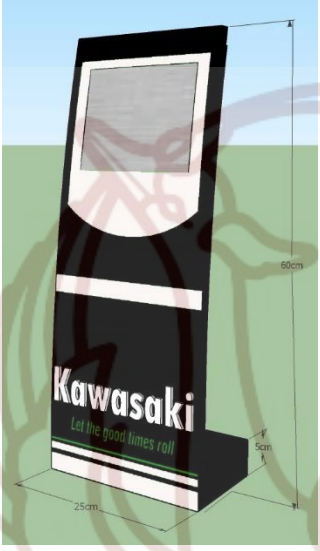
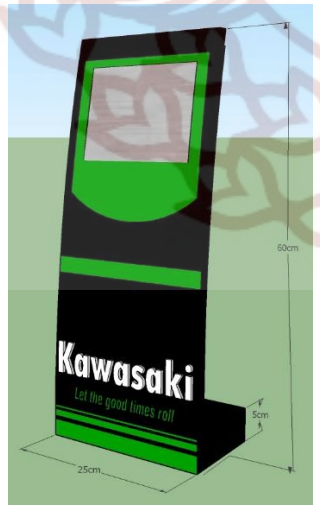


- Bentuk kursi fabrikan (IKEA) yang minimalis bahan terbuat dari bahan *fiber* dan rangka *stainless stell*, *furniture* fabrikan, ergonomis dan teruji kekuatannya.
- Dari segi warna kurang sesuai dengan tema, kemudian untuk perawatan mudah

Tabel 32. Indikator Penilaian Kursi Resepsionis


Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	**	**	***	**	**
2	**	**	**	**	**
Terpilih	Alternatif I				
Keterangan					
Fungsional	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fleksibilitas	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Tema	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Kemanan	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Perawatan	Kemudahan dalam perawatan.				


b. Alternatif Desain Furniture Area Display

<p>Aternatif desain furniture I</p> 	<p><i>Standing</i> informasi LCD <i>custum</i> terbuat dari bahan <i>acrilyc finishing</i> cat duco. Fungsi informasi tersebut yaitu menampilkan spesifikasi produk Kawasaki. Dari segi warna kurang sesuai dengan tema, kemudian untuk perawatan mudah</p>
<p>Aternatif desain furniture II</p> 	<p><i>Standing</i> informasi LCD <i>custum</i> terbuat dari bahan <i>acrilyc finishing</i> cat duco. Fungsi informasi tersebut yaitu menampilkan spesifikasi produk Kawasaki. Dari segi bentuk elegan kemudian untuk warna sesuai tema, kemudian untuk perawatan mudah.</p>

Tabel 33. Indikator *Standing* Informasi Area *Display*

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	**	**	**	**	**
2	**	**	***	**	**
Terpilih	Alternatif I				
Keterangan					
Fungsional	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fleksibilitas	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Tema	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Kemanan	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Perawatan	Kemudahan dalam perawatan.				

<p>Aternatif desain <i>furniture</i> I</p> 	<p><i>Stage display</i> motor terbuat dari <i>plat bordes stainlees</i> yang dipadukan dengan kerangka besi <i>finishing</i> cat duco. Fungsi <i>stage display</i> tersebut yaitu untuk mendisplay motor Kawasaki.</p>
--	--

<p>Aternatif desain <i>furniture</i> II</p> 	<p><i>Stage display</i> motor terbuat dari <i>plat bordes stainlees</i> yang dipadukan dengan kerangka besi <i>finishing</i> cat duco. Fungsi <i>stage display</i> tersebut yaitu untuk mendisplay motor Kawasaki.</p>
---	--

Tabel 34. Indikator Penilaian *Stage Display* Motor

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	**	**	***	**	**
2	**	**	**	**	**
Terpilih	Alternatif I				
Keterangan					
Fungsional	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fleksibilitas	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Tema	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Kemanan	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Perawatan	Kemudahan dalam perawatan.				



c. Alternatif Desain Furniture Area Negosiasi

<p>Aternatif desain <i>furniture</i> I</p> 	<p>Kursi negosiasi model elegan dengan menggunakan bahan busa dengan jog berbahan kulit, dari segi bentuk dan warna yang mewah sangat sesuai dengan tema, kemudian dari segi perawatan juga mudah.</p>
<p>Aternatif desain <i>furniture</i> II</p> 	<p>Kursi negosiasi model elegan dengan menggunakan bahan busa dengan jog berbahan kulit, dari Segi bentuk dan warna yang mewah sangat sesuai dengan tema, kemudian dari segi perawatan juga mudah.</p>

Tabel 35. Indikator Kursi Tunggu Area Negosiasi

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	**	**	***	**	**
2	**	**	**	**	**
Terpilih	Alternatif I				


Keterangan	
Fungsional	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.
Fleksibilitas	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.
Tema	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.
Kemanan	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.
Perawatan	Kemudahan dalam perawatan.

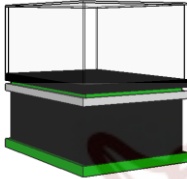
<p>Aternatif desain <i>furniture</i> I</p> 	<p>Meja negosiasi terbuat dari bahan <i>playwood</i> finishing cat duco, dari segi bentuk dan warna yang mewah sangat sesuai dengan tema, kemudian dari segi perawatan juga mudah.</p>
<p>Aternatif desain <i>furniture</i> II</p> 	<p>Meja negosiasi terbuat dari bahan <i>playwood</i> finishing cat duco, dari segi bentuk dan warna yang mewah sangat sesuai dengan tema, kemudian dari segi perawatan juga mudah.</p>

Tabel 36. Indikator Penilaian Meja area negosiasi

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	**	**	**	**	**
2	**	**	***	**	**
Terpilih	Alternatif II				
Keterangan					
Fungsional	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fleksibilitas	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Tema	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Kemanan	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Perawatan	Kemudahan dalam perawatan.				

d. Alternatif Desain *Furnitur* Area *Display* Mesin Kawasaki

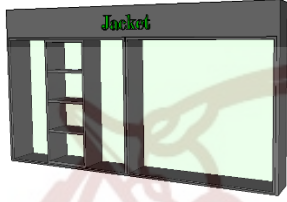
<p>Aternatif desain <i>furniture</i> I</p> 	<p>Rak <i>display</i> mesin Kawasaki terbuat dari kayu mahoni dengan <i>finishing</i> cat duco <i>green</i>. Kombinasi kaca membuat desain menjadi elegan dan modern, dari segi perawatan mudah.</p>
--	--

<p>Aternatif desain <i>furniture</i> II</p> 	<p>Rak <i>display</i> mesin Kawasaki terbuat dari kayu mahoni dengan <i>finishing</i> cat duco <i>black</i>. Kombinasi kaca membuat desain menjadi elegan dan modern, dari segi perawatan mudah.</p>
---	--

Tabel 37. Indikator Penilaian *furnitur* area *Display* mesin Kawasaki

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	**	**	**	**	**
2	**	**	***	**	**
Terpilih	Alternatif II				
Keterangan					
Fungsional	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fleksibelitas	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Tema	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Kemanan	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Perawatan	Kemudahan dalam perawatan.				

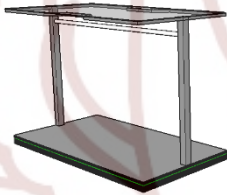

e. Alternatif Desain *Furnitur Area Shop*

<p>Aternatif desain <i>furniture</i> I</p> 	<p>Rak <i>display</i> baju terbuat dari kayu mahoni dengan <i>finishing</i> cat duco Y1 Grey 40411. Tulisan menggunakan <i>LED Green</i>, dari segi bentuk <i>simple</i> dan perawatan mudah.</p>
<p>Aternatif desain <i>furniture</i> II</p> 	<p>Rak <i>display</i> baju terbuat dari kayu mahoni dengan <i>finishing</i> cat duco Black. Tulisan menggunakan <i>LED Green</i>, dari segi bentuk <i>simple</i> dan perawatan mudah</p>

Tabel 38. Indikator Penilaian *furnitur area Shop*

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	**	**	***	**	**
2	**	**	*	**	**
Terpilih	Alternatif I				


Keterangan	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.
Fungsional	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.
Fleksibilitas	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.
Tema	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.
Kemanan	Kemudahan dalam perawatan.
Perawatan	

<p>Aternatif desain <i>furniture</i> I</p> 	<p>Rak <i>display</i> baju, sepatu dan helm terbuat dari kayu mahoni dengan <i>finishing</i> cat duco Yl Grey 40411, dari segi bentuk <i>simple</i>, bisa untuk 3 fungsi sekaligus dan perawatan mudah.</p>
<p>Aternatif desain <i>furniture</i> II</p> 	<p>Rak <i>display</i> baju terbuat dari kayu mahoni dengan <i>finishing</i> cat duco Black. Dengan tulisan menggunakan <i>LED Green</i>. Dari segi bentuk <i>simple</i>, bisa untuk 3 fungsi sekaligus dan perawatan mudah.</p>

Tabel 39. Indikator Penilaian Rak *Display* area *Shop*

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	**	**	***	**	**
2	**	**	*	**	**
Terpilih	Alternatif I				
Keterangan					
Fungsional	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fleksibilitas	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Tema	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Kemanan	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Perawatan	Kemudahan dalam perawatan.				


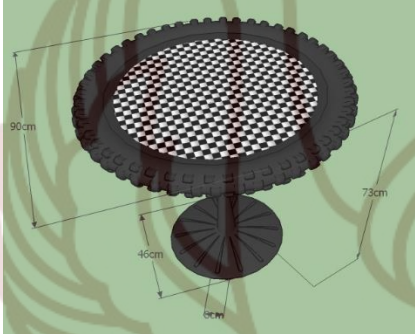
f. Alternatif Desain *Furnitur* Area Kafe

<p>Aternatif desain <i>furniture</i> I</p> 	<p>Kursi pada kafe ini menggunakan material atom (hijau) dan kursi satunya abu-abu dengan jog menggunakan busa motif kotak-kotak berbahan kulit. Pada bagian kaki menggunakan <i>stainlees</i>. Dari segi bentuk dan warna sangat elegan. Dari segi perawatan juga mudah</p>
--	--

<p>Aternatif desain <i>furniture</i> II</p> 	<p>Kursi pada kafe ini menggunakan material atom (hijau) dan kursi satunya abu-abu dengan jog menggunakan busa polos berbahan kulit. Pada bagian kaki menggunakan <i>stainlees</i>. Segi bentuk dan warna sangat elegan, dari segi perawatan juga mudah</p>
---	---

Tabel 40. Indikator Penilaian *Furniture* Kursi Area Kafe


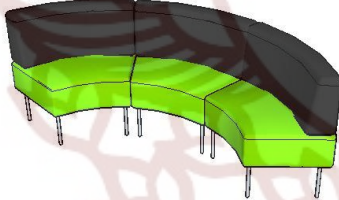
Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	**	**	***	**	**
2	**	**	*	**	**
Terpilih	Alternatif I				
Keterangan					
Fungsional	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fleksibilitas	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Tema	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Kemanan	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Perawatan	Kemudahan dalam perawatan.				

<p>Aternatif desain <i>furniture</i> I</p> 	<p>Meja ini terbuat dari kaca polos ukuran 8 mm dengan kerangka kayu mahoni melingkar agar meja terlihat kokoh. Pada bagian kaki menggunakan <i>stainlees</i>, dari segi bentuk dan warna sangat elegan dan dari segi perawatan juga mudah</p>
<p>Aternatif desain <i>furniture</i> II</p> 	<p>Meja ini terbuat dari kaca motif kotak ukuran 8 mm dengan kerangka kayu mahoni melingkar agar meja terlihat kokoh. Pada bagian kaki menggunakan <i>stainlees</i>, dari segi bentuk dan warna sangat elegan dan dari segi perawatan juga mudah</p>

Tabel 41. Indikator Penilaian *Furnitur* Meja Area Kafe

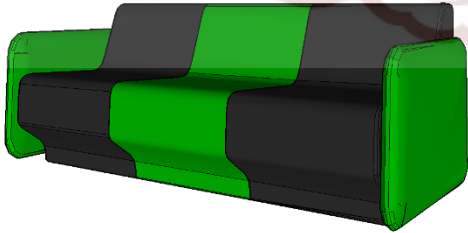
Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	**	**	***	**	**
2	**	**	*	**	**
Terpilih	Alternatif I				
Keterangan					
Fungsional	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fleksibilitas	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				

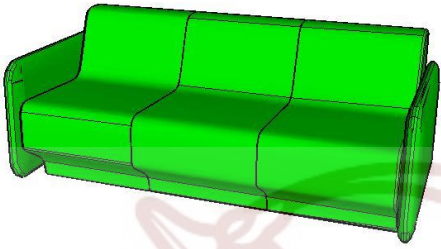
Tema	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.
Kemanan	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.
Perawatan	Kemudahan dalam perawatan.

<p>Aternatif desain <i>furniture I</i></p> 	<p>Kursi model sofa ini menggunakan dudukan menggunakan busa dengan kain pelapis <i>grey</i>. Pada bagian kaki menggunakan <i>stainlees</i> sehingga desain kelihatan ringan. Dari segi bentuk, warna sangat elegan, dan dari segi perawatan juga mudah</p>
<p>Aternatif desain <i>furniture II</i></p> 	<p>Kursi model sofa ini menggunakan dudukan menggunakan busa dengan kain pelapis <i>grey</i>. Pada bagian kaki menggunakan <i>stainlees</i> sehingga desain kelihatan ringan. Pada bagian kaki menggunakan <i>stainlees</i>, dari segi bentuk, warna sangat elegan, dan dari segi perawatan juga mudah</p>

Tabel 42. Indikator Penilaian Kursi Sofa I Area Kafe

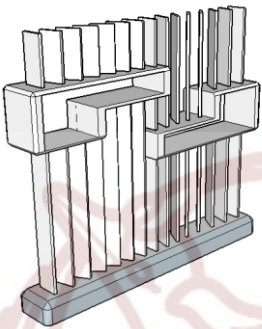
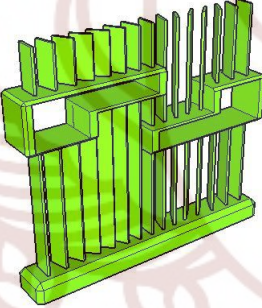
Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	**	**	***	**	**
2	**	**	*	**	**
Terpilih	Alternatif I				
Keterangan					
Fungsional	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fleksibilitas	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Tema	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Kemanan	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Perawatan	Kemudahan dalam perawatan.				

<p>Aternatif desain <i>furniture</i> I</p> 	<p>Kursi model sofa ini menggunakan dudukan menggunakan busa dengan kulit pelapis grey dan <i>green</i>. Dari segi bentuk dan warna sangat elegan. Dari segi perawatan juga mudah.</p>
--	--

<p>Aternatif desain <i>furniture</i> II</p> 	<p>Kursi model sofa ini menggunakan dudukan menggunakan busa dengan kulit pelapis <i>green</i>, sedangkan dari segi bentuk, warna sangat elegan, dan dari segi perawatan juga mudah.</p>
---	--

Tabel 43. Indikator Penilaian Kursi Sofa II area Kafe

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	**	**	***	**	**
2	**	**	*	**	**
Terpilih	Alternatif I				
Keterangan					
Fungsional	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.				
Fleksibilitas	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.				
Tema	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.				
Kemanan	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.				
Perawatan	Kemudahan dalam perawatan.				

<p>Aternatif desain <i>furniture</i> I</p> 	<p>Menggunakan material kayu mahoni dengan <i>finishing waterbase</i>. Dari segi bentuk dan warna sangat elegan. Dari segi perawatan juga mudah.</p>
<p>Aternatif desain <i>furniture</i> II</p> 	<p>Menggunakan material kayu mahoni dengan <i>finishing waterbase</i>, sedangkan dari segi bentuk, warna sangat elegan dan dari segi perawatan juga mudah.</p>

Tabel 44. Indikator Penilaian Partisi Area Kafe

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Tema	Keamanan	Perawatan
1	**	**	***	**	**
2	**	**	*	**	**
	Alternatif I				

Terpilih	
Keterangan	
Fungsional	Perabot dapat digunakan sesuai fungsinya.
Fleksibilitas	Dapat dipindah sesuai desain yang diinginkan.
Tema	Kesesuaian dengan tema antara bentuk, material, dan warna.
Kemanan	Segi keamanan dalam menggunakan material-material tersebut.
Perawatan	Kemudahan dalam perawatan.

12. Pengkondisian Ruang

Pengkondisian ruang atau system lingkungan adalah komponen pada setiap bangunan karena menyediakan pemakaian udara, visual, akustik, dan pembuangan supaya pengguna yang berada didalamnya merasa aman dan nyaman. Semua system yang ada tersebut harus ditata sesuai fungsi masing-masing agar berfungsi secara maksimal. Maka dari itu dibutuhkan seorang ahli masing-masing bidang untuk mengerjakan hal tersebut. Meskipun demikian, Perancang interior harus menyadari betul bahwa system tersebut itu ada dan harus tahu bagaimana system-sistem tersebut mempengaruhi kualitas interiornya.⁵³

Interior sebuah ruang bisa dikatakan nyaman, tidak hanya tergantung dari visualisasi interior yang tepat sesuai dengan fungsinya, melainkan dipengaruhi unsur lain seperti halnya pengkodisaian ruang di dalam lingkungan kerja. Salah

⁵³ Ching, Francis D.K, 1996. hal : 278

satu faktor yang berasal dari lingkungan kerja yaitu semua keadaan yang terdapat di sekitar tempat kerja, yang akan berpengaruh secara signifikan terhadap hasil kerja manusia, antara lain : *Temperature*, kelembaban, siklus udara, pencahayaan dan akustik. Lingkup ergonomic dari aspek fisiologi atau dalam istilah interior disebut dengan kondisional ruang/pengkodisian ruang.⁵⁴ Adapun pengkodisian ruang dalam desain interior meliputi: pencahayaan, penghawaan, dan akustik ruang.

a. Pencahayaan

Pencahayaan merupakan salah satu yang sangat penting dalam suatu perancangan ruang, karena dapat memberikan kesan-kesan tertentu yang ditimbulkan dari efek-efek pencahayaan yang ditimbulkan, misalnya menonjolkan karakter, terlihat luas maupun sempit. Sistem pencahayaan pada hakikatnya dapat dibedakan dalam dua aspek prinsip yaitu yang bersangkutan dengan aspek penglihatan, nyaman, dan tidak berbahaya sedangkan aspek yang lain yaitu dari segi suasana dan dekorasi. Istilah pencahayaan didalam perancangan lebih banyak digunakan dari pada penerangan buatan, hal ini disebabkan sifat-sifat penyinaran merupakan satu hal yang penting untuk diperhatikan dari sistem pencahayaan itu sendiri. Penggunaan pencahayaan lampu memiliki dua fungsi, yaitu: Sebagai sumber cahaya untuk kegiatan

⁵⁴ Sunarmi, 2005, hal : 31

sehari-hari dan Untuk memberi keindahan dalam desain suatu ruang.⁵⁵

Pencahayaan terdapat 2 macam berdasarkan jenisnya yaitu:

- 1) Pencahayaan alami (*Natural lighting*) merupakan pencahayaan yang dihasilkan oleh alam. Misalnya sinar matahari, sinar bulan, dll. Pencahayaan alami tidak dapat dimanfaatkan sepanjang hari, sebagai contoh matahari hanya dapat dimanfaatkan pada saat siang hari saja melalui jendela, genting, atap, dan lain-lain.
- 2) Pencahayaan buatan (*Artificial lighting*) merupakan pencahayaan yang dihasilkan oleh sumber cahaya selain cahaya alami, secara umum sumber cahaya tersebut berasal dari hasil karya manusia berupa lampu yang berfungsi menyinari ruangan sebagai pengganti sinar matahari pada saat sinar matahari tidak mampu menyinari sebuah ruangan.

Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar menggunakan beberapa jenis lampu diantaranya :

⁵⁵ Suptandar, Pamudji, 1999, 224.

1) *Downlight*



Gambar 27. *Downlight* (Ex. *Philips, Lux spase, 24watt*)
(Sumber <http://www.lampudownlight.com>, diakses 18 september 2016)

2) *SpotLight*



Gambar 28. *SpotLight* (Ex *Philips, Master LED spot PAR, 30 watt*)
(Sumber <http://www.lampuspotlight.com>, diakses 18 september 2016)

3) *Flourescent* (TL)



Gambar 29. *Flourescent* (TL) (Ex *Philips, 20 watt*)
(Sumber <http://www.lampuTL.com>, diakses 18 september 2016)

4) Lampu *LED*



Gambar 30. Lampu *LED* (Ex *Philips*, 20 watt)
(Sumber <http://www.lampuLED.com>, diakses 18 september 2016)

Tabel 45. Analisis Alternatif Pencahayaan Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar

No	Ruang	Pencahayaan	
		Alami	Buatan
1.	<i>Lobby</i>	Kaca tempered/kaca mati	Lampu TL 20watt
2.	Area Display Motor KLX	Kaca tempered/kaca mati	Lampu <i>LED</i> 20watt, <i>Downlight</i> 24watt
3.	Area display Motor Spot dan Moge	Kaca tempered/kaca mati	Lampu <i>LED</i> 20watt, <i>Downlight</i> 24watt
4.	Area Kafe	Kaca tempered/kaca mati	<i>Downlight</i> 24watt
5.	Area <i>Shop</i>	Kaca tempered/kaca mati	<i>Downlight</i> 24watt
6.	Area Modifikasi	Kaca tempered/kaca mati	Lampu TL 20watt, <i>Downlight</i> 24watt
7.	Area Display Mesin Kawasaki	Kaca tempered/kaca mati	Lampu TL 20watt

b. Penghawaan

Penghawaan adalah suatu usaha pembaharuan udara dalam ruang melalui penghawaan buatan maupun penghawaan alami dengan pengaturan sebaik-baiknya dengan harapan untuk mencapai tujuan kesehatan dan kenyamanan dalam ruang. Penghawaan dapat dibagi menjadi 2 yaitu :

- 1) Penghawaan alami dapat memanfaatkan setiap ruang berasal dari bukaan
 - bukaan seperti pintu, jendela juga ventilasi. Ini dimaksudkan agar kondisi udara dalam suatu ruang tidak terlalu lembab. Merancang sistem penghawaan alami diperlukan beberapa syarat awal yaitu : lingkungan tidak bising, tersedianya udara luar yang sehat (bebas dari bau, debu dan polutan lain yang mengganggu), tidak banyak bangunan sekitar yang akan menghalangi aliran udara horizontal (sehingga angin menembus lancar), suhu udara luar tidak terlalu tinggi (maksimal 28o C).
- 2) Penghawaan buatan bersumber dari kipas dan AC (*Air Conditioning*), kipas hanya digunakan untuk mempercepat peredaran udara tanpa mengurangi derajat kelembapan, sedangkan AC adalah pengaturan kecepatan aliran udara, pengaturan *temperature*, kelembaban dan pendistribusian aliran udara pada tingkat kondisi yang kita inginkan. Jenis AC yang ada di pasaran dapat dibagi menjadi tiga yaitu:
 - a) *AC Window*, biasanya digunakan pada perumahan yang dipasang pada salah satu dinding dengan batas ketinggian yang terjangkau dan penyemprotan udara tidak mengganggu si pemakai

b) *AC Central*, dengan pengendali atau kontrol dari satu tempat. Biasanya digunakan pada unit-unit perkantoran, hotel, dan supermarket

c) *AC Split*, hampir sama dengan *AC window* bedanya hanya terletak pada konstruksi dimana alat kondensator terletak di luar ruangan.

Penggunaan sistem penghawaan buatan disebabkan karena beberapa faktor diantaranya adalah:

- 1) Ventilasi yang kurang memenuhi persyaratan
- 2) Keadaan *temeperature* dan kelembaban yang kurang seimbang
- 3) Keadaan lingkungan hidup yang tidak memenuhi persyaratan ketentraman terutama karena polusi udara
- 4) Udara bersih yang tidak mencukupi untuk kebutuhan suatu ruang dengan jumlah orang berserta aktivitasnya.⁵⁶

Pada Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar ini akan menggunakan dua penghawaan yaitu alami dan buatan. Penghawaan ini akan disesuaikan dengan kebutuhan aktifitas yang diharapkan untuk mencapai tujuan kesehatan dan kenyamanan dalam ruang. Pada penghawaan buatan akan menggunakan *AC Split* dengan kapasitas berdasarkan keluasan ruang. Selain itu untuk membantu mempercepat aliran udara akan menggunakan *Exhausfun* pada tempat-tempat tertentu.

⁵⁶ Suptandar, Pamudji. 1999, 275-276.



Gambar 31. *AC Split* (Ex. S-05LPBX-R2, 1Pk)
(Sumber <http://www.acsplit.com>, diakses 18 september 2016)



Gambar 32. *Exhaust Fan* (Ex. Panasonic)
(Sumber <http://www.Exhaust Fan.com>, diakses 18 september 2016)

Tabel 46. Analisis Alternatif Penghawaan Perancangan Interior
Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar

No	Ruang	Penghawaan	
		Alami	Buatan
1.	Lobby	Kaca <i>tempered</i>	AC Split (Ex. S-05LPBX-R2, 1Pk) jumlah 1
2.	Area Display Motor KLX	Kaca <i>tempered</i>	AC Split (Ex. S-05LPBX-R2, 1Pk) jumlah : 4
3.	Area Display Motor Sport dan Moge	Kaca <i>tempered</i>	AC Split (Ex. S-05LPBX-R2, 1Pk) jumlah : 10
4.	Area Kafe	Kaca <i>tempered</i>	AC Split (Ex. S-05LPBX-R2, 1Pk) jumlah : 10
5.	Area Shop	Kaca <i>tempered</i>	AC Split (Ex. S-05LPBX-R2, 1Pk) jumlah : 8
6.	Area Modifikasi	Kaca <i>tempered</i>	AC Split (Ex. S-05LPBX-R2, 1Pk) jumlah : 2
7.	Area Display Mesin Kawasaki	Kaca <i>tempered</i>	AC Split (Ex. S-05LPBX-R2, 1Pk) jumlah : 1

c. Sistem Akustik

Akustik adalah ilmu tentang bunyi, tentang gerakan mekanis dan dengan amplitude kecil.⁵⁷ Kebisingan merupakan suara yang tidak diinginkan, mengganggu atau tidak enak.⁵⁸ Kebisingan dapat dikendalikan dengan tiga cara:

- 1) Mengisolasi kebisingan pada sumbernya.

⁸¹ Heinz Frick, *Dasar-Dasar Arsitektur Ekologis*, (Yogyakarta: Kanisius, 2007), hal. 45.

⁵⁸ Francis D.K Ching dan Corry Binggeli, 2011, hal. 268.

- 2) Menempatkan area yang bising sejauh mungkin dari area yang tenang.
- 3) Mengurangi transmisi suara dari satu ruang ke ruang lain.⁵⁹

Material yang menyerap dapat mengubah karakteristik gema ruangan dengan mendisipasi beberapa kejadian energi suara dan mengurangi bagian suara yang ditransmisikan.⁶⁰ Akustik pada perancangan ini menggunakan bahan yang dapat menyerap bunyi seperti pengaplikasian panel *multipleks* pada dinding, *furniture* berbahan kayu, lantai parket dan *ceiling* dengan material *gypsum perforated*. Perlakuan khusus diberikan pada ruang area modifikasi dengan desain ruang dibuat tertutup agar sifat privat ruang tetap terjaga. Selain itu, diaplikasikan *audio system* untuk pemanggilan *customer*.




13. Sistem Keamanan




Bangunan dengan kapasitas besar dan merupakan *public space* sangat menuntut tingkat keamanan yang tinggi. Beberapa faktor yang diperlukan untuk keamanan dan kenyamanan pengguna di antaranya:

⁵⁹Francis D.K Ching dan Corry Binggeli, 2011, hal. 268.

⁶⁰Francis D.K Ching dan Corry Binggeli, 2011, hal. 272.

Tabel 47. Analisis Sistem Keamanan Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar

System Keamanan	Pengertian	Peletakan
<i>Scurity</i>	Orang yang bertugas menjaga keamanan pada suatu area.	- Pada <i>Lobby</i> dekat pintu masuk
 <p>CCTV jenis PTZ Camera (Ex. Samsung)</p>	Kamera yang berfungsi untuk memantau dan merekam kondisi suatu ruang secara berkala. PTZ (<i>PAN</i> = bergerak kekiri kekanan, <i>TILT</i> = bergerak keatas kebawah, <i>ZOOM</i> = kemampuan memperbesar gambar hingga beberapa kali) sehingga camera ini tergolong camera CCTV berteknologi tinggi.	<ul style="list-style-type: none"> - Pada depan pintu masuk <i>lobby</i> - <i>Lobby</i> - <i>Display</i> Mesin Kawasaki - <i>Display</i> motor - Kawasaki Shop - Area Kafe
	Penanda ruang	<ul style="list-style-type: none"> -<i>Lobby</i> -Toilet
 <p><i>Smoke detector</i> (Ex Tissor)</p>	Merupakan alat deteksi asap yang di letakan pada tempat tertentu dan bekerja pada suhu 70°C.	<ul style="list-style-type: none"> - Semua area <i>display</i> motor - Area Shop - Area Kafe - Gudang <i>sparepart</i> dan gudang motor

 <p><i>Fire alarm</i> (Ex Tissor)</p>	<p>Merupakan alarm kebakaran yang akan berbunyi secara otomatis jika ada api atau temperature mencapai suhu 135° C sampai 160°C.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Semua area <i>display</i> motor - Area <i>Shop</i> - Area Kafe - Gudang <i>sparepart</i> dan gudang motor
 <p><i>Fire hydrant</i> (Ex Tissor)</p>	<p>Merupakan sistem yang menggunakan daya semprot air melalui selang sepanjang 30 meter yang diletakan dalam kotak dengan penutup ditempat strategis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Area <i>display</i> - Kafe - Area Servis - Area Modifikasi - Area Kawasaki <i>Shop</i> - Gudang motor
 <p><i>Automatic sprinkler</i> (Ex Tissor)</p>	<p>Alat pemadam kebakaran dalam satu jaringan saluran yang dilengkapi dengan kepala penyiram. Kebutuhan air ditampung pada <i>reservoir</i> dan radius pancuran 25 m²</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Semua area <i>display</i> motor - Area <i>Shop</i> - Area Kafe - Gudang <i>sparepart</i> dan gudang motor

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

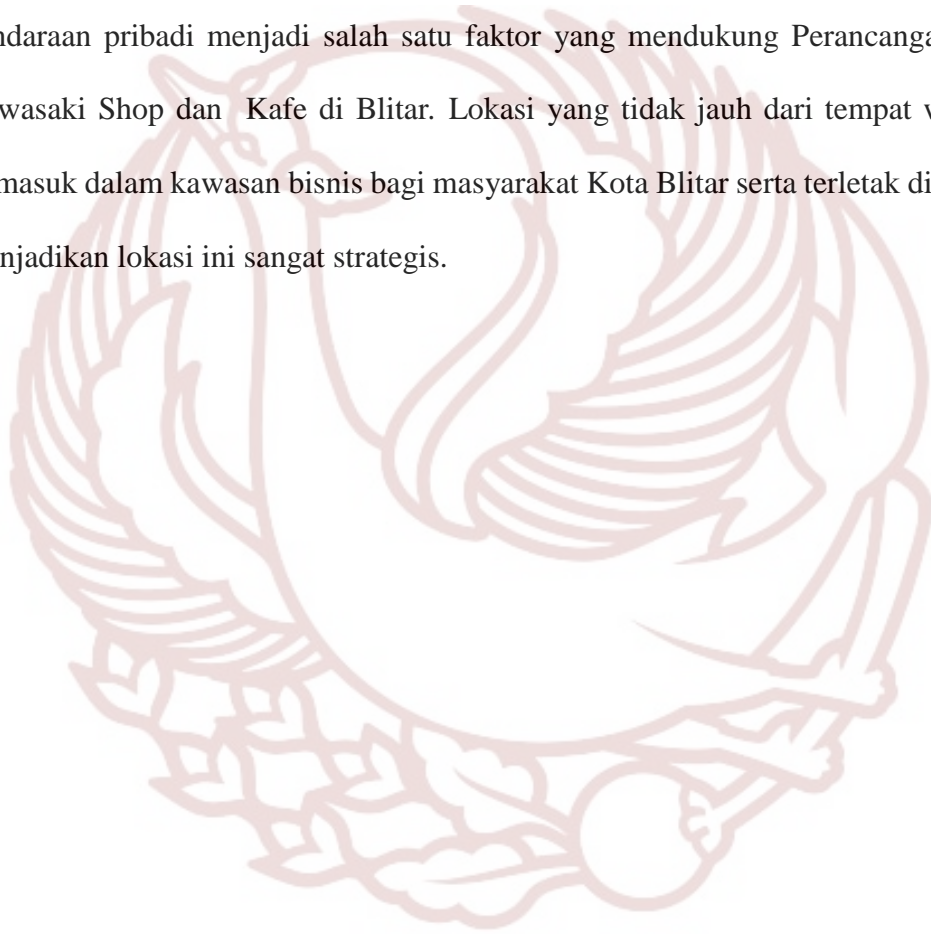
A. Pengertian Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar

Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar merupakan sebuah perancangan tempat komersil kelas premium yang memfasilitasi kegiatan penjualan motor Kawasaki. Perancangan ini hadir untuk memfasilitasi pengguna motor Kawasaki khususnya bagi mereka yang hobi menunggangi motor gede.

Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar tema *let the good times roll* yang akan diwujudkan dengan gaya modern. Kata *let the good times roll* merupakan sebuah *tagline* andalan milik Kawasaki yang berperan penting pada setiap produk penjualannya. Sementara *tagline* tersebut bila diterjemahkan memiliki arti *biarkan waktu yang baik berputar*, suatu bagian terpenting dari sepeda motor. Apabila kita cermati bagian terpenting dari suatu sepeda adalah spidometer, karena spidometer merupakan alat pengontrol utama suatu kendaraan. Desain gaya modern akan diaplikasikan pada bangunan supaya memenuhi fasilitas premium pengguna motor Kawasaki. Oleh karena itu, Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar dinilai penting guna memberikan fasilitas premium pengguna motor Kawasaki

B. Denah Lokasi

Site plan Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar dipilih di pusat kota dan di area wisata makam Bung Karno sebagai salah satu destinasi Kota Blitar tepatnya di jalan Ahmad Yani. Letak yang sangat strategis dan mudah dijangkau oleh berbagai kendaraan pribadi menjadi salah satu faktor yang mendukung Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar. Lokasi yang tidak jauh dari tempat wisata dan termasuk dalam kawasan bisnis bagi masyarakat Kota Blitar serta terletak dipusat kota menjadikan lokasi ini sangat strategis.





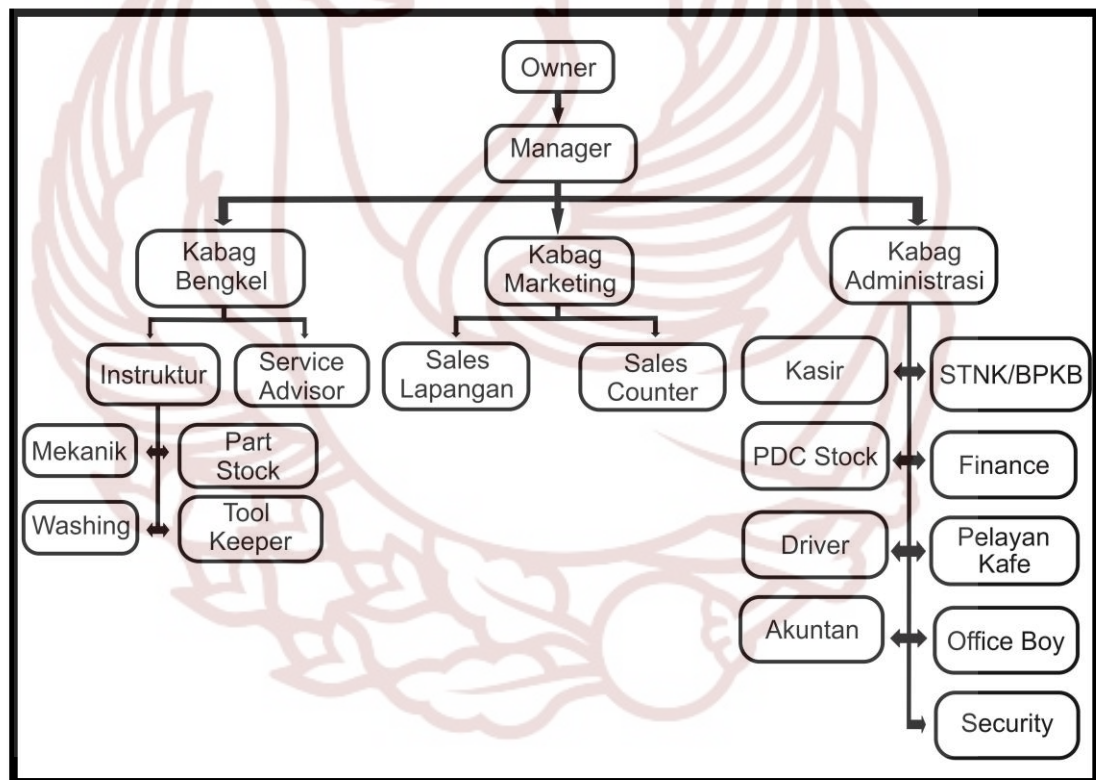
Gambar 33: *Site Plan* Perancangan Interior
Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar

Legenda :

1. Ruko-ruko
2. Bank Mandiri
3. Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kab. Blitar
4. Dealer Yamaha

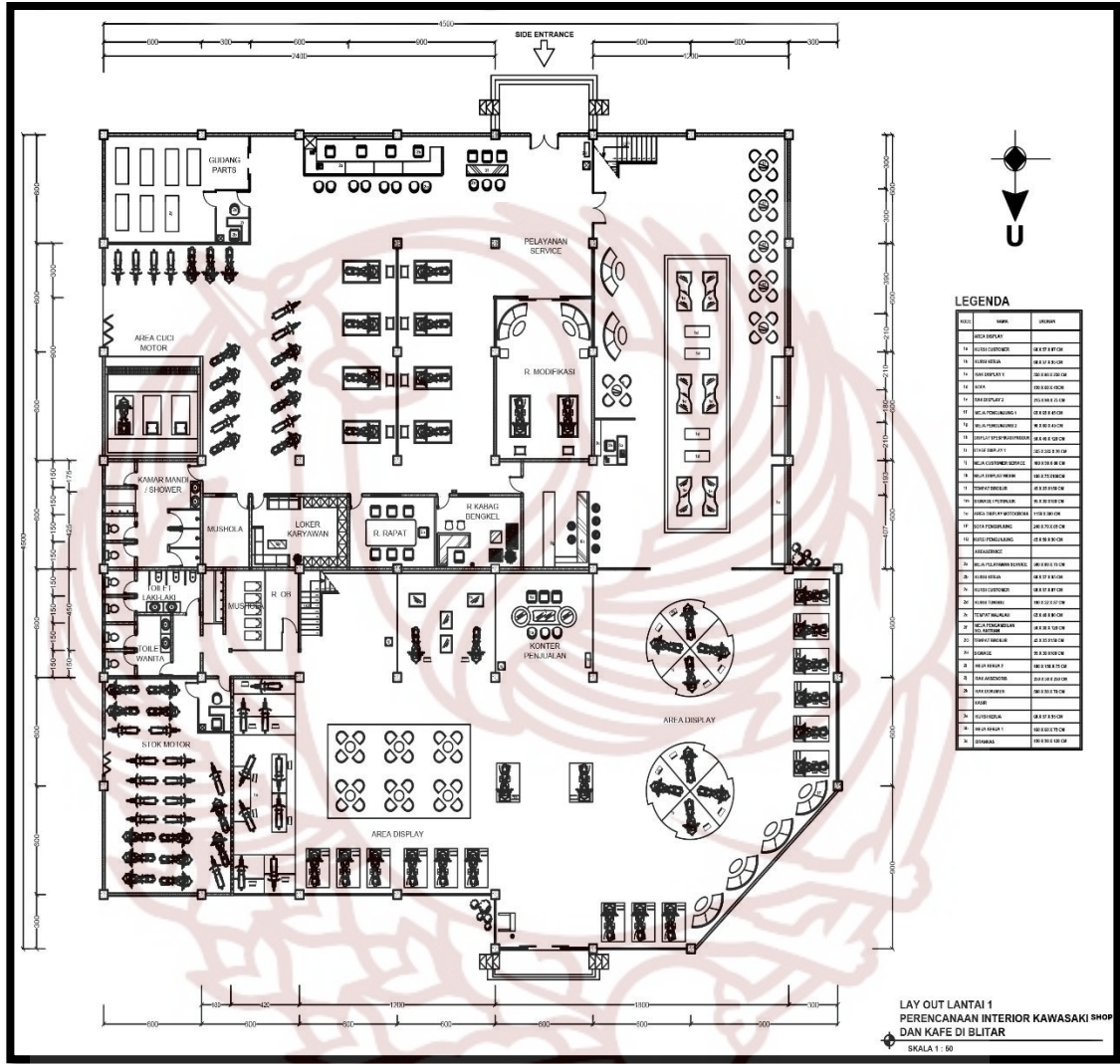
5. SMPN 1 Blitar
6. Kodim Brawijaya
7. Lokasi Perencanaan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar
8. Bank BRI
9. Bank Danamon

C. Struktur Organisasi

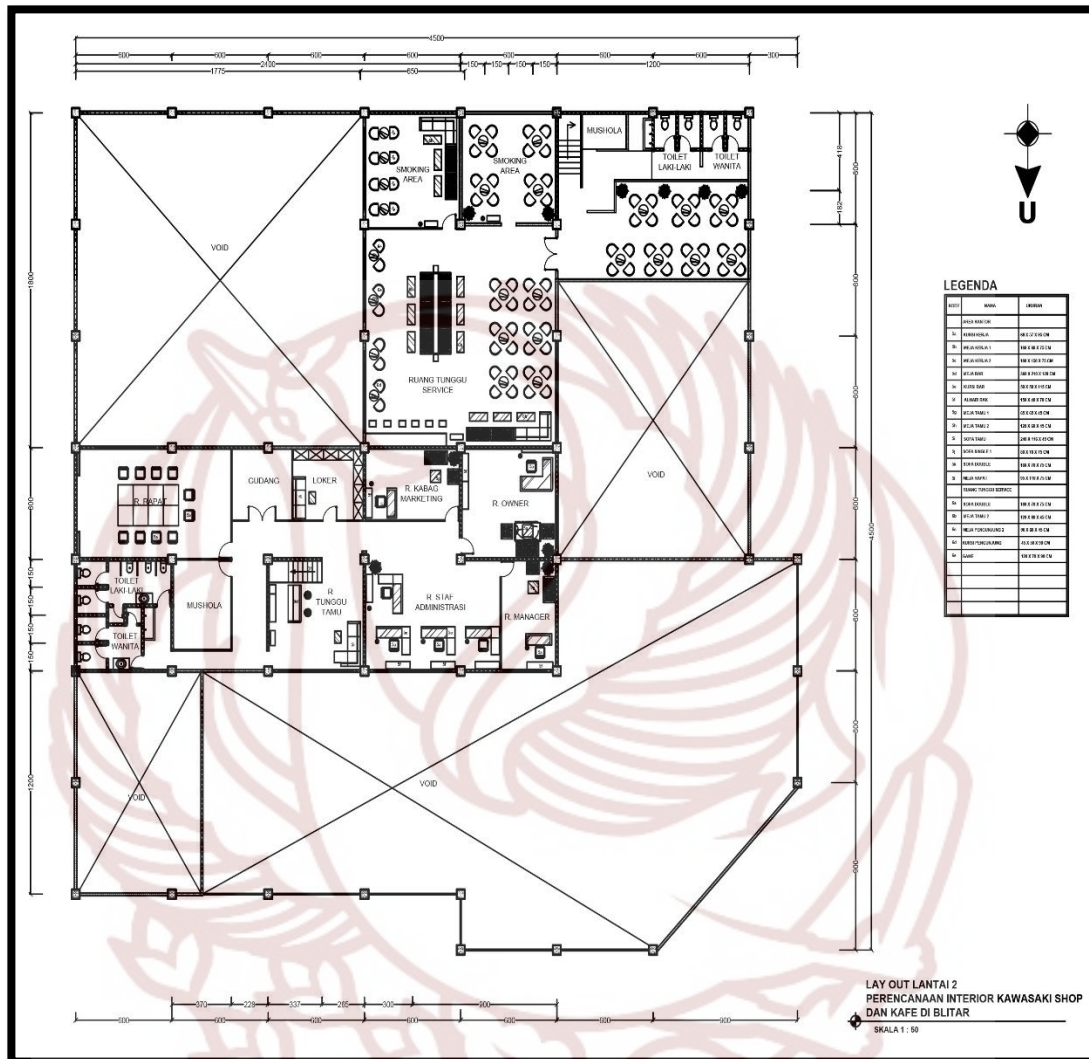


Skema 19. Struktur Organisasi Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar
(Sumber : diadopsi dari Dealer Kawasaki di blitar)

D. Layout



Gambar 34. Rencana *Layout* Lantai I Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar



Gambar 35. Rencana *Layout* Lantai II Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar

1. Hasil dan Penerapan Desain

a. Area *Lobby*



Gambar 36 . *Perspektif Area Lobi*

Area lobi merupakan area publik yang merupakan pintu masuk utama serta area lalu lalang para pengunjung *Kawasaki Shop*. Area lobi harus menunjukkan karakter konsep ide perancangan. Lantai pada area lobi ini menggunakan bahan *parquet* (180x18cm) warna abu-abu Ex.Teka, Lantai *parquet* memberi suasana pada area lobi menjadi lebih *natural* dan hangat. Perpaduan warna hijau dan hitam membuat ruangan menjadi kalem, kemudian tekstur *parquet* serasi dengan bentuk dan warna *furniture* di area *lobby*. Kemudian *backdrop* belakang merupakan wujud dari penuangan ide perancangan.

b. Area Display Kawasaki KLX



Gambar 37 . Perspektif Area Display Kawasaki KLX

Area *display* Kawasaki KLX merupakan area pajang motor Kawasaki jenis *Trail*, motor ini sangat digemari karena bisa digunakan dengan medan yang *extrim*. Area *display* yang digunakan menggunakan *plywood* dengan kerangka besi didalamnya sebagai penguatnya. Dinding pada area ini menggunakan tembok yang difinishing menggunakan cat bermotif kayu, sehingga tercipta suasana alam yang natural. Pada bagian tembok terdapat furnitur besar yang berbahan akrilik sehingga menambah kesan modern pada area ini.

c. Area Negosiasi



Gambar 38 . Perspektif Area Negosiasi

Area negosiasi ini menggunakan kursi sofa yang berbahan dasar busa yang dilapisi kulit, sehingga pada saat negosiasi yang biasanya membutuhkan waktu lama bisa merasa nyaman dikursi ini. Lantai yang menggunakan *parquet* membuat suasana negosiasi menjadi kalem dan santai. Lantai negosiasi menggunakan lantai *parquet* juga menggunakan karpet sebagai pembatas antar area negosiasi. Selain sebagai pembatas lantai tersebut juga berfungsi sebagai estetika pada area tersebut.

d. Area Display Motor Gede

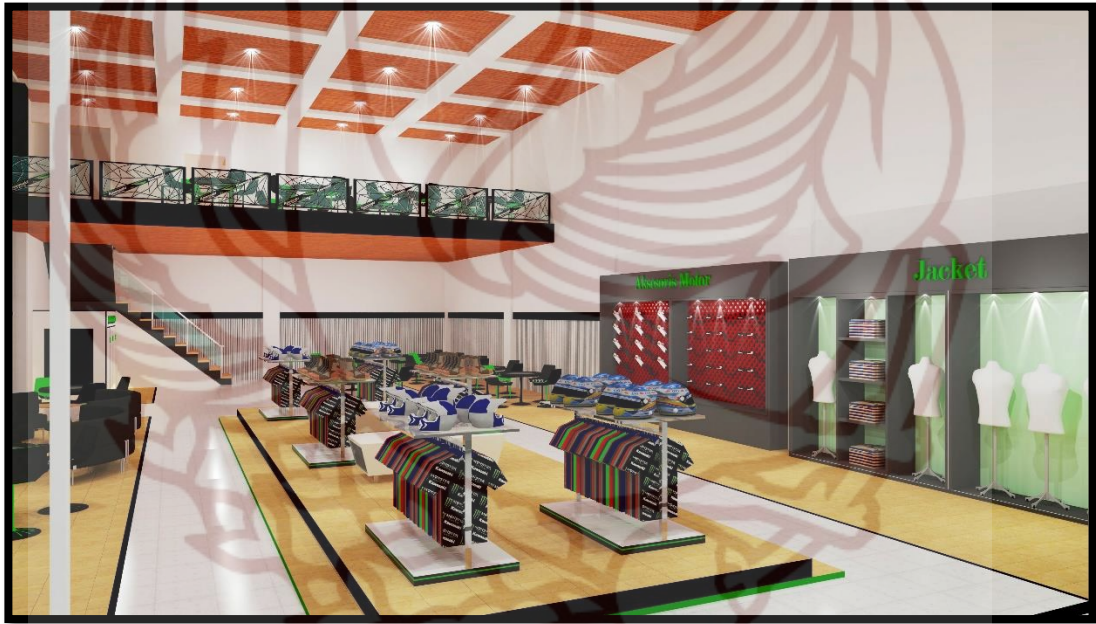


Gambar 39. Perspektif Area Display Motor Gede

Stage display motor terbuat dari *plat bordes stainlees* yang dipadukan dengan kerangka besi *finishing* cat *duco*. Lantai menggunakan material yang dipilih untuk pelapis lantai adalah keramik 40X40 cm warna putih *ngedoft*. Material tersebut dipilih karena keramik kuat, tahan lama mudah dalam perawatan, mampu menahan beban berat warna putih *ngedoft* membuat suasana terasa luas dan bersih. Penambahan aksesoris lantai yang berbeda membuat kesan ruangan tidak monoton dan dapat menginformasikan fungsi area. Dinding kaca yang sangat dominan selain membuat produk yang dipajang dapat terlihat dari luar bangunan, dinding kaca dapat digunakan sebagai pencahayaan alami dari luar ruangan. Penambahan elemen estetis *sticker sandblast* *let the good times roll* dan *aluminium composited panel* digunakan sebagai

penutup kolom dan *stainless steel* dapat menguatkan tema dan menguatkan kesan modern. Pada *ceiling* yang diaplikasikan menggunakan material *gypsum board*. Material tersebut dipilih dikarenakan Perawatan dan perbaikan *gypsum* lebih mudah memiliki berat yang jauh lebih ringan, tahan api dengan finishing cat tembok warna abu-abu grey dan hijau untuk memunculkan tema. supaya tidak monoton maka desain plafon dibuat dengan permainan level.

e. Area Kawasaki Shop



Gambar 40. Perspektif Area Kawasaki Shop

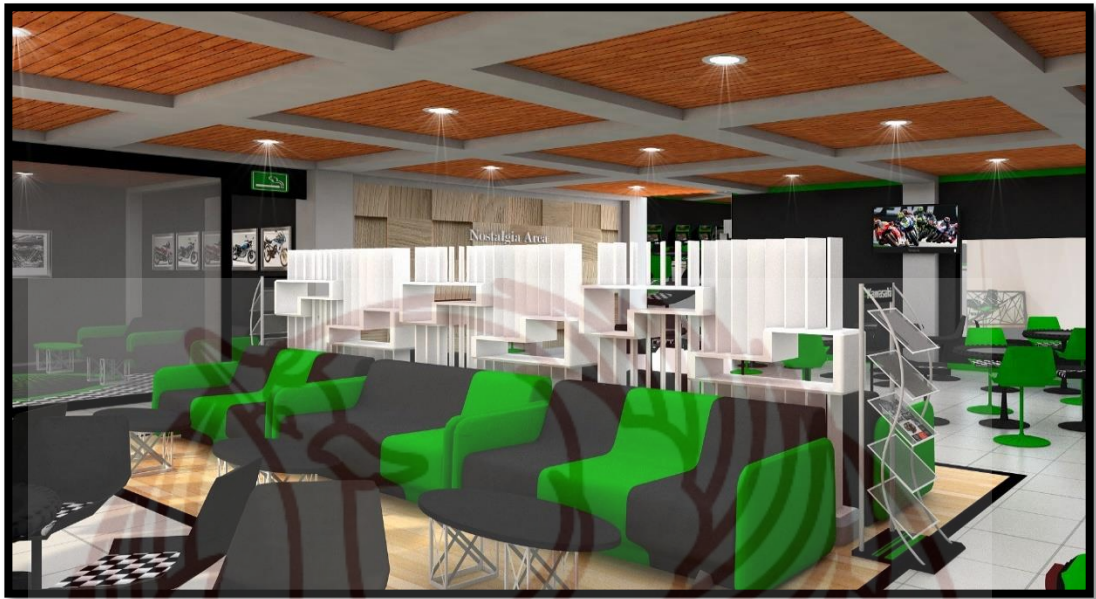
Lantai menggunakan material yang dipilih untuk pelapis lantai adalah keramik 40X40 cm warna putih *ngedoft*. Material tersebut dipilih karena keramik kuat, tahan lama mudah dalam perawatan, mampu menahan beban berat warna putih *ngedoft* membuat suasana terasa luas dan bersih. Penambahan aksesoris lantai yang berbeda

membuat kesan ruangan tidak monoton dan dapat menginformasikan fungsi area. Lantai yang digunakan pada area panjang baju menggunakan *vynil*, lantai tersebut adalah lantai yang membedakan fungsi antar ruangan.

f. Area Kafe



Gambar 41. Perspektif Area Kafe view I



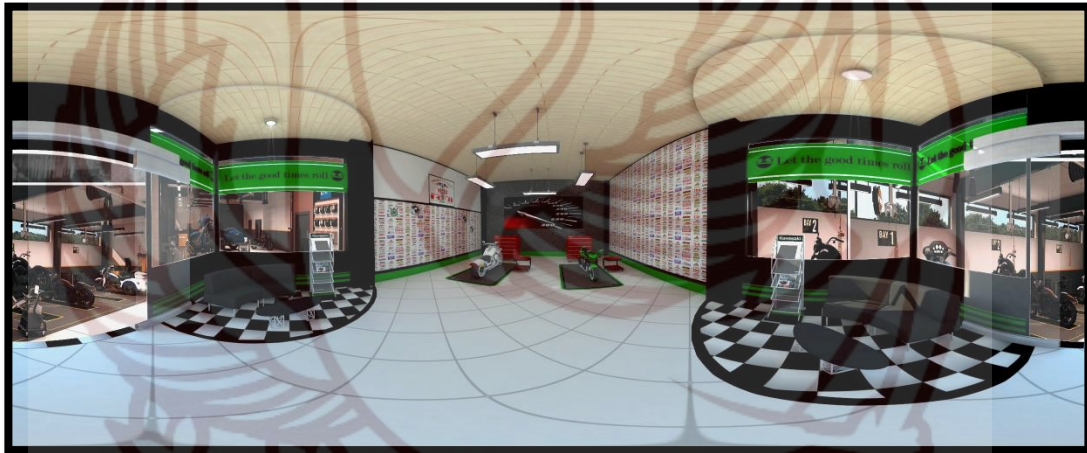
Gambar 42. Perspektif area Area Kafe view II



Gambar 43. Perspektif area Area Kafe view III

Lantai pada area kafe ini menggunakan keramik ukuran 40x40 Ex. *Asia Tile* warna putih sehingga ruangan menjadi lebih cerah dan bersih. Kemudian lantai *parquet* digunakan sebagai pembeda fungsi ruang digunakan sebagai pembeda fungsi ruang yang ada pada kafe. *Ceiling* menggunakan *Lumber shiring* sehingga ruangan menjadi tenang dan hangat. Kemudian partisi warna putih berbahan dasar kayu mahoni *finishing waterbase* digunakan sebagai partisi pembatas antar kursi.

g. Area Modifikasi



Gambar 44. Perspektif Area Modifikasi

Pada area modifikasi ini menggunakan keramik produk dari *Asia Tile* warna putih ukuran 40x40, kemudian keramik kotak-kotak hitam adalah keramik yang membatasi sebuah fungsi ruangan. Pemilihan keramik dominan warna putih membuat fungsi ruangan berjalan secara optimal. *Ceiling* menggunakan *gypsum board* merupakan pemilihan yang tepat dikarenakan disamping pemasangannya mudah fungsi *gypsum board* ini juga sebagai peredam suara.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar merupakan sebuah perancangan tempat komersil kelas premium yang memfasilitasi kegiatan penjualan motor Kawasaki. Perancangan ini hadir untuk memfasilitasi pengguna motor Kawasaki khususnya bagi mereka yang hobi motor gede. Konsumen yang ingin membeli motor gede Kawasaki juga bisa melihat langsung berbagai unit motor gede Kawasaki pada *display* yang disediakan maupun pada computer tablet yang secara interaktif dapat memberikan informasi tentang spesifikasi motor secara detail. Selain itu pembelian mendapatkan garansi mesin, kelistrikan dan rangka selama dua tahun. Layanan yang tidak kalah menariknya yaitu tempat modifikasi, *pick up servis*, dan Kawasaki Shop yang menyediakan berbagai perlengkapan motor serta peralatan touring. Alat *Dyno test* yang berfungsi untuk mengetes performa mesin tanpa harus menjalankan dijalankan di jalan raya juga tersedia. Alat *Dyno test* ini telah memenuhi standar tinggi PT. Kawasaki Motor Indonesia dengan ruangan yang didesain khusus dengan konsideran akustik. Proses *Dyno test* dilakukan sebelum dan sesudah diservis untuk memperlihatkan secara langsung perbaikan dan perawatan performa motor Kawasaki yang telah diservis.

Tak hanya sepeda motornya yang mendapatkan pelayanan khusus, para konsumen pun juga mendapatkan layanan premium. Konsumen bisa dengan santai

menunggu motor kebanggaannya di kafe, sambil memantau langsung kendaraannya diservis melalui CCTV. Kafe yang disediakan bukan hanya sebagai sarana bagi pengunjung yang servis saja melainkan semua masyarakat bisa menikmati fasilitas kafe tersebut. Bahkan konsumen bisa ikut langsung menunggu motor kesayangannya dimodifikasi, area modifikasi akan didesain khusus agar konsumen lebih nyaman dan aman berada di area modifikasi.

Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar tema *let the good times roll* yang akan diwujudkan dengan gaya modern. Kata *let the good times roll* merupakan sebuah *tagline* andalan milik Kawasaki yang berperan penting pada setiap produk penjualannya. Sementara itu, jika diterjemahkan *tagline* tersebut memiliki arti *biarkan waktu yang baik berputar*. Apabila kita cermati bagian terpenting dari suatu sepeda motor adalah spidometer, karena spidometer merupakan alat pengontrol utama suatu kendaraan. Desain gaya modern akan diaplikasikan pada bangunan supaya memenuhi fasilitas premium pengguna motor Kawasaki. Oleh karena itu, Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafe di Blitar dinilai penting guna memberikan fasilitas premium pengguna motor Kawasaki.

B. Saran

Sebagai Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafé di Blitar berkelas premium diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pengunjung dan pengelola. Jika Perancangan Interior Kawasaki Shop dan Kafé di Blitar direalisasikan, maka ada beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

1. Swasta / Investor

Investor yang ingin membuka usaha *dealer* motor berkelas premium para investor harus melihat fasilitas apa yang akan diberikan kepada *customer*. Fasilitas sangat berpengaruh terhadap layanan yang diberikan kepada pengunjung, maka dari itu para investor harus berfikir lebih jika ingin mendirikan *dealer* berkelas premium.

2. Masyarakat

Fasilitas sebuah *dealer* yang berkelas premium, maka pengunjung diharapkan akan semakin dimanjakan pada saat mereka membeli motor ataupun sekedar servis motor.

DAFTAR PUSTAKA

- A. M. Djelantik. 1999. *Estetika: Sebuah Pengantar* . Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Buntarto. 2015. *Bisnis Bengkel Sepeda motor*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Dendy Sugono. 2008. *KAMUS BESAR BAHASA INDONESIA*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Dharsono. T. th. *Kritik seni. buku ajar semester 6*. Surakarta: ISI Surakarta.
- Francis D.K Ching. 1996. *Ilustrasi Design Interior*, Jakarta: Erlangga.
- J. Pamuji Suptandar. 1999. *Desain Interior Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*, Jakarta: Djambatan.
- _____. 1982. *Interior Design II*, Jakarta: Erlangga.
- Suma'mur P.K., M.Sc. 1989. *Ergonomi untuk Produktivitas Kerja*. Jakarta : CV Haji Masagung.
- Sunarmi dan Ahmad Fajar A. 2012. *Buku Ajar Mata Kuliah Desain Interior Public*. Surakarta: UNS Press.
- Wiwit Aji Wijayanto. 2012. *Perencanaan Interior Toyota Automotif Club di Surakarta*. Karya Tugas Akhir untuk mencapai gelar sarjan S-1 pada Institut Seni Indonesia Surakarta.

NARASUMBER

- Arung. 21 tahun. Salah satu anggota BNFC. Blitar, 18 Januari 2015 (pukul 10.30 WIB)
- Taufan Bayu. 45 tahun. Pemilik dealer Kawasaki di Blitar. Malang, 25 Maret 2015 (pukul 09.00 WIB)

SUMBER INTERNET

<http://otomotif.tempo.co/read/news/2011/08/19/124352572/Kendaraan-Bermotor-di-Indonesia-Terbanyak-di-ASEAN>, diakses 5 juni 2015 (pukul 10.00 WIB)

<http://www.blitarkota.go.id>, diakses 6 April 2015 (pukul 10.00 WIB)

http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/535/jbptunikompp-gdl-iipirmansy-26712-6-unikom_i-i.pdf, 6 Mei 2015 (pukul 05.00 WIB)

<https://www.google.co.id/search?q=jurnal+tentang+estetika>, diakses 6 April 2015 (pukul 11.00 WIB)

https://www.academia.edu/4409200/Identifikasi_Desain_Interior, diakses 6 April 2015 (pukul 20.00 WIB)

<http://otomotif.tempo.co/read/news/2011/08/19/124352572/Kendaraan-Bermotor-di-Indonesia-Terbanyak-di-ASEAN>, diakses 5 juni 2015 (pukul 09.00 WIB)

<http://oto.detik.com/read/2013/01/31/200151/2158061/1208/kawasaki-ninja-paling-laku-di-negara-mana>, diakses 5 juni 2015 (pukul 09.00 WIB)

<https://efratainterior.com/makna-warna-dalam-desain-interior>, diakses 2 februari 2017 (pukul 02.00 WIB)